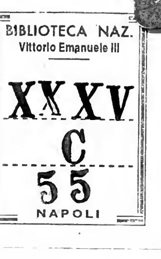


ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX,

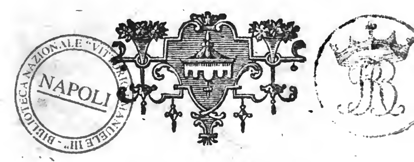
CONTENANT

LES REGLES DES JEUX de Quadrille, & Quintille, de l'Hombre à trois, du Piquet, du Réversis, des Echecs, du Trictrac; & de tous les autres Jeux.

AVEC

Des instructions faciles pour aprendre à les bien jouer.

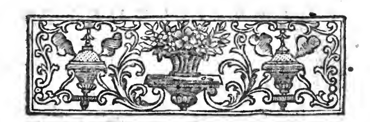
NOUVELLE EDITION.



A PARIS, AU PALAIS,
Chez THEODORE LE GRAS, Libraire, Grande Salle du Palais, à l'L couronnée.

M. DCC. XXXIX.

Avec Aprobation & Privilége du Roy.



AVERTISSEMENT.



'EDITION nouvelle que l'on donne aujourd'hui de l'*Académie universelle des Jeux*, eſt beaucoup plus parfaite que celles qui ont paru en 1718 & 1725. puiſque l'on a employé tous ſes ſoins à mettre dans un meilleur ordre tous les Jeux que l'on jouë, non ſeulement à la Cour & à Paris, mais encore dans les Provinces; on en a donné les Régles propres autant qu'elles ont paru juſtes, naturelles, & conformes à la raiſon.

On trouvera dans cette Edition, le *Jeu de Quadrille*, corrigé & augmenté; ce Livre ne pourroit être qu'imparfait ſans ce Jeu, qui fait aujourd'hui l'amuſement de preſque tout le Monde, & les délices du beau Sexe. Le Jeu de l'Hombre qui a déja été imprimé pluſieurs fois, eſt traité ici plus à fond qu'il ne l'a jamais été, ſes Régles en ſont plus étenduës, & l'on peut dire à l'égard de quelques-unes, plus judicieuſes: quoique ce Jeu ſoit aujourd'hui négligé, il eſt cependant ſans contredit le plus beau, & le plus ſçavant que nous ayons; il aura ſans doute quelque jour

un retour plus favorable lorſque le beau Sexe ceſſera de prendre le parti du Quadrille avec tant de vivacité.

On trouvera auſſi dans ce Recuëil le Jeu *de Piquet* traité d'une maniére plus claire & plus conforme à l'uſage preſent, puiſque dans toutes les Régles que l'on en donne, on a ſuivi les ſentimens des Joueurs les plus expérimentez.

Le Réverſis dont on n'avoit parlé que fort ſuccinctement, y eſt étendu d'une maniére que l'on peut facilement aprendre à le bien jouer, & à réſoudre toutes les difficultez qui peuvent ſurvenir en le jouant.

Tous les autres Jeux qui étoient dans les précédentes Editions ſont traitez ici d'une maniére toute diférente par les corrections & les augmentations qu'on y a faites; on a auſſi ajoûté pluſieurs ſortes de Jeux, qui par leurs agrémens ſeront reçûs avec plaiſir; tels ſont le *Papillon*, la *Tontine*, la *Sizette*, & pluſieurs autres qui ſont l'amuſement des honnêtes Gens.

Les Jeux des *Echecs*, & du *Trictrac* y ont leur place; on a même ajoûté la maniére de jour le *Trictrac à écrire*; on y trouve auſſi les Régles de la Paulme, du Billard, & du Mail, ces nobles exercices qui ont toûjours ſervi de paſſe-tems aux Perſonnes du premier Rang: enfin cet Ouvrage n'eſt rempli que d'honnêtes amuſemens à la portée de toutes ſortes de Perſonnes, ce qui donne lieu d'eſpérer qu'il ſera reçû favorablement du Public.



AUX AMATEURS du Quadrille.



LEs premiéres Editions du Livre qui contient les Régles du Quadrille, ont eu un ſuccès ſi favorable, que j'ai conçu le deſſein d'en donner une nouvelle Edition mieux ordonnée & plus parfaite.

J'avouë que ce n'eſt pas un ſervice d'une grande importance que je rends au Public ; cependant je me flâte que mes ſoins ne ſeront pas deſagréables à toutes les perſonnes de l'un & de l'autre ſexe, qui font leur amuſement de ce Jeu préférablement à tout autre.

Je n'ai rien négligé au reſte pour mettre ce petit Ouvrage dans ſa perfection. J'ai conſulté les plus fameux Joüeurs qui ſe ſont fait un plaiſir de me communiquer leurs lumiéres ; je me flâte même que cette recherche ne ſera point inutile, étant perſuadé que tous les incidens qui peuvent arriver dans ce Jeu, y ſont décidez par des raiſons ſi

a 3

juſtes & ſi naturelles, que perſonne ne ſera aucune difficulté de s'y ſoumettre.

On trouvera peut-être des Régles qui paroîtront à quelques-uns trop ſévéres, à d'autres trop peu. On dira aux premiers, que l'on conviendra qu'elles ne ſçauroient l'être aſſez, puiſque c'eſt pour empêcher que la mauvaiſe foi, qui ne manque pas de partiſans parmi les Joüeurs même, ne puiſſe s'y gliſſer; ainſi l'on ne ſçauroit condamner que très-rigoureuſement ce qui en a la ſeule aparence. On dira aux derniers pour ce qui peut paroître trop adouci, en l'examinant bien, que l'on ne trouvera pas que la mauvaiſe foi puiſſe y avoir part.

Cependant pour ſatisfaire & remplir l'attente de ceux qui veulent qu'on ne puiſſe rien faire ſans leur dire pourquoi, l'on trouvera dans les Déciſions nouvelles qui ſont immédiatement après le Quadrille, d'aſſez bonnes raiſons pour apuyer les Régles que l'on y donne, & éclaircir les doutes qui peuvent naître parmi tant de perſonnes qui joüent ce Jeu, qu'on peut dire être plus à la mode que pas un n'a jamais été.

Pour ne rien omettre, on ne s'eſt pas contenté d'y ajoûter la maniére de jouer le Quadrille en rendant le Roi, le Quadrille à Trois, le Quintille ancien, & le

Quintille nouveau ; l'on y a encore ajoûté les Régles de l'Hombre à trois que l'on verra avec d'autant plus de plaisir, qu'elles sont mises en bon ordre, & qu'elles ont été augmentées de tout ce qu'on a crû propre à rendre ce Jeu plus agréable.

L'on a laissé les Exemples de la maniére de joüer les cartes dans les coups difficiles. Cependant comme ces maximes ne sont pas infaillibles, & qu'il faudroit un hazard surprenant pour amener les coups qu'on a expliquez, je ne conseille pas de s'y arrêter, n'y ayant que la grande expérience, & une singuliére attention qui puissent les aprendre. Il arrive tous les jours de nouvelles difficultez à ces Jeux qu'on ne sçauroit prévoir, mais dont on trouvera cependant les Décisions dans les Tables des Loix de l'un & de l'autre jeu, étant bien rare que quelqu'un des coups citez en ces Régles n'ait du raport avec les difficultez qui se presenteront. On pourra les juger en conformité, ou de la maniére qui paroîtra plus naturelle aux Régles du Jeu.

Quoique l'Hombre à deux soit un Jeu assez desagréable, pour ceux qui sçavent jouer l'Hombre à trois, on n'a pas laissé de l'insérer dans cet Ouvrage, pouvant ser-

vir d'introduction à ceux qui veulent aprendre l'Hombre à trois.

On trouvera dans cette nouvelle Edition des nouvelles Additions pour le Jeu de Quadrille qui ne sont point dans la première ni dans la seconde. Elles sont placées avant les articles des Loix du Jeu de Quadrille.

Enfin, comme les termes dont on se sert à ces Jeux, ne sont pas entendus de bien des gens, on a eu soin d'en faire un Dictionnaire, où l'on en trouvera l'explication.



TABLE DES CHAPITRES ET ARTICLES

Des Jeux de Quadrille, de l'Hombre à Trois, &c.

TABLE DES JEUX.

Fin de la Table.

APROBATION.

J'Ai lû par ordre de Monseigneur le Chancelier, un Manuscrit intitulé, *l'Académie universelle des Jeux.* Il a paru en 1668. un Livre imprimé sous le Titre de *Maison Académique des Jeux*, dédié à Monsieur, Frere unique du Roi. Comme ce present Recueïl, qui est plus correct, comprend les Jeux permis, anciens & nouveaux, qui sont d'esprit, de commerce & d'amusement, avec des Jeux historiques dédiez au Roi, je n'ai rien trouvé qui puisse en empêcher l'impression. Fait à Paris, ce 1 Février 1717.

Signé, MOREAU DE MAUTOUR.

EXTRAIT DU PRIVILEGE DU ROY.

LOUIS, par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre, à nos amez & feaux Conseillers les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conseil, Prevôt de Paris, Baillifs, Senéchaux, leurs Lieutenans Civils, & autres nos Justiciers qu'il apartiendra, Salut. Notre bien amé Théodore le Gras, Libraire à Paris, Nous ayant fait remontrer qu'il lui auroit été remis en main un Ouvrage qui a pour Titre : *Les Vies de plusieurs Hommes illustres & grands Capitaines, Académie universelle des Jeux*, qu'il souhaiteroit faire imprimer & donner au Public, s'il nous plaisoit lui accorder nos Lettres de Privilége sur ce nécessaires; offrant pour cet effet de le faire imprimer en bon papier & beaux caractéres, sui-

vant la feuille imprimée & attachée pour modèle sous le contrescel des Presentes. A ces causes, voulant traiter favorablement ledit Exposant, Nous lui avons permis & permettons par ces Presentes, de faire imprimer ledit Livre ci-dessus spécifié, en un ou plusieurs volumes, conjointement ou séparément, & autant de fois que bon lui semblera, sur papier & caractéres conformes à ladite feüille imprimée & attachée pour modèle sous notredit contrescel, & de le vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le tems de six années consécutives, à compter du jour de la datte desdites Presentes: Faisons défenses à toutes sortes de personnes, de quelque qualité & condition qu'elles soient, d'en introduire d'impression étrangére dans aucun lieu de notre obéïssance; comme aussi à tous Imprimeurs, Libraires & autres, d'imprimer, faire imprimer, vendre, faire vendre, debiter ni contrefaire ledit Livre ci-dessus exposé en tout ni en partie, ni d'en faire aucuns extraits, sous quelque prétexte que ce soit d'augmentation, correction, changement de titre ou autrement, sans la permission expresse & par écrit dudit Exposant, ou de ceux qui auront droit de lui, à peine de confiscation des Exemplaires contrefaits, de 1500 liv. d'amende contre chacun des contrevenans, dont un tiers à Nous, un tiers à l'Hôtel-Dieu de Paris, l'autre tiers audit Exposant, & de tous dépens, dommages & intérêts, &c. Donné à Paris, le 6 jour du mois de Mai, l'an de grace 1728. & de notre Régne le treiziéme. Par le Roi en son Conseil. NOBLET.

Regiſtré sur le Régiſtre VII. de la Chambre Royale des Libraires & Imprimeurs de Paris, N. 115. f. 104. conformément aux anciens Réglemens confirmez par celui du 28 Février 1723. A Paris le 8. May 1728.

Signé, BRUNET, Syndic.



LE JEU DE QUADRILLE,

AVEC LE MEDIATEUR ET LA COULEUR FAVORITE.

Les Personnes qui sont dans l'usage de jouer le Quadrille, ont souvent éprouvé l'inégalité que l'on trouve dans ce jeu. L'avantage de celui qui est premier en carte, ôte à ceux qui le suivent, la liberté de pouvoir jouer, même ayant beau jeu, lorsqu'ils ne peuvent jouer seuls. Il arrive souvent, par exemple, que le premier ayant demandé, le second se trouve avoir dans son jeu trois Matadors cinquiémes en noir, & toutes fausses; dans ce cas, il ne peut jouer seul, & n'ayant point l'espérance d'être apelé, il est fort disgracieux d'être obligé de passer avec un beau jeu. On a

donc voulu corriger cette inégalité, en donnant à chacun des Joueurs, le moyen de profiter de l'avantage de son jeu; pour cet effet, on a ajouté à la maniére ordinaire de jouer le Quadrille, celle de le jouer avec le Médiateur & la Couleur favorite, ce qui rend ce Jeu beaucoup plus interressant & plus amusant.

Maniére de tirer les places au Médiateur.

L'on prend quatre cartes dans un jeu; sçavoir, un Roi, une Dame, un Valet & un As, que l'on donne à tirer aux Joueurs; c'est ordinairement au dernier entré, à qui on presente les cartes à tirer, ensorte que celui qui a le Roi se place où il veut, la Dame se met à sa droite, le Valet ensuite, & l'As au-dessus du Roi, pour lui donner la main; celui qui a le Roi tire la Couleur favorite.

REGLES DE CE JEU.

Cette nouvelle maniére de jouer le Quadrille, ne change rien à l'usage ordinaire de le jouer. Il faut le même nombre de cartes & de personnes pour le jouer.

Pour sçavoir la *Couleur favorite*, il faut avant que de commencer la reprise, tirer au hazard dans un jeu, une carte qui la détermine; par exemple, si on a tiré un cœur, le cœur sera la couleur favorite qui régnera pendant toute la reprise, & ainsi des trois autres couleurs.

Le *Médiateur*, est un Roi qui demande à l'un des autres Joueurs, celui qui comptant

faire avec son jeu cinq levées, se trouve en état de pouvoir jouer seul & faire six levées, lorsque l'un des autres Joueurs lui donne le Roi qu'il a demandé. Alors celui qui fait jouer, donne à celui de qui il reçoit le Roi, une de ses cartes telle qu'il juge à propos, & une fiche, & si c'est dans la couleur favorite, deux fiches.

L'avantage de celui qui demande en apelant dans la couleur favorite, est d'avoir la préference sur un autre qui demande en apelant dans une des autres couleurs.

Celui qui demande avec le Médiateur, a la préférence sur celui qui demande en apelant dans la couleur favorite; en ce cas il est obligé en jouant seul de faire six levées pour gagner.

Celui qui demande avec le Médiateur dans la couleur favorite, doit avoir la préférence sur un autre qui demande avec le Médiateur dans une des autres couleurs que la Favorite; alors il est obligé de jouer seul, & par conséquent de faire six levées pour gagner.

Celui qui joue sans prendre dans une des autres couleurs que la Favorite, aura la préférence sur celui qui auroit demandé simplement, ou avec le Médiateur, ou même qui voudroit jouer dans la couleur favorite avec le Médiateur.

Enfin le *Sans-prendre* dans la couleur favorite, a la préférence sur tous les autres Jeux. Celui qui auroit demandé simplement, ou avec le Médiateur, ou dans la couleur favorite avec le Médiateur, ou qui voudroit jouer sans prendre dans une autre couleur, est obligé de céder à celui qui joue sans

prendre dans la couleur favorite.

A l'égard de la maniére de jouer le Quadrille avec le Médiateur & la couleur favorite, elle eſt la même que celle du Quadrille ordinaire, tant pour celui qui demande en apelant un Roi, ſoit dans la couleur favorite, ſoit dans une autre couleur, que pour celui qui jouë ſans prendre, ou dans la couleur favorite, ou dans une autre couleur. La ſeule différence eſt lorſqu'un des Joueurs demande le Médiateur; alors il eſt obligé de jouer ſeul & de faire ſix levées, comme s'il jouoit ſans prendre. Ceux qui ſont verſez dans la pratique du Jeu de Quadrille, connoiſſent aſſez la force de ce Jeu, pour juger s'ils peuvent jouer ſeuls avec le ſecours d'un Roi qu'ils demandent & qu'ils croyent propre à fortifier leur jeu.

Maniére de le jouer.

Celui qui a demandé un Médiateur étant en cheville, il faut jouer de la couleur de ſon Roi, *dit Médiateur*, parce qu'il eſt à préſumer qu'il a pluſieurs cartes de la couleur de ſon Roi, qui par ce moyen peut être coupé.

Il faut obſerver auſſi de ne point jouer dans le Roi, quand l'Hombre eſt dernier en carte, parce que l'on feroit par-là l'avantage de ſon jeu, & que quand il arriveroit que l'on pût couper ſon Roi, il ne mettroit alors qu'une baſſe carte, & n'étant point coupé, cela lui feroit faire pluſieurs levées de la couleur de ſon Roi.

DU MEDIATEUR.

Manière de marquer le Jeu & de le payer avec le Médiateur & la Couleur favorite.

Le Jeu se marque par celui qui mêle, en mettant deux fiches devant lui.

On paye à ceux qui ont gagné simplement dans une autre couleur que la Favorite, six jettons à chacun, & ils retirent chacun une des deux fiches qui marquoient le jeu. S'ils perdent par remise, ils donnent à chacun quatre jettons de Consolation; si c'est par Codille ils en donnent chacun six.

Ceux qui gagnent dans la couleur favorite, reçoivent douze jettons chacun, s'ils perdent par remise, ils en donnent huit, & si c'est par Codille, douze.

Celui qui a gagné, ayant joué avec le Médiateur, doit recevoir seize jettons de chacun; s'il perd par remise, il en doit donner quatorze à chacun, & par Codille, seize.

Celui qui a gagné en jouant dans la couleur favorite avec le Médiateur, doit recevoir de chacun trente-deux jettons; s'il perd par remise, il en doit donner à chacun vingt-huit, & par codille trente deux.

Celui qui a gagné un Sans-prendre, dans une autre couleur que la Favorite, doit recevoir vingt-six jettons de chacun; s'il perd par remise, il en donnera vingt-quatre à chacun, & par Codille vingt-six.

Celui qui gagne sans prendre dans la couleur Favorite, doit recevoir cinquante-deux jettons de chacun; s'il perd par remise, il en donne quarante-huit à chacun, & par Codille cinquante-deux.

Maniére de payer les Voles.

Pour la vole dans le coup ſimple, deux fiches : dans la couleur favorite, quatre fiches.

Pour la vole avec le Médiateur, trois fiches, & dans la couleur favorite avec le Médiateur ſix fiches.

Pour la vole & Sans-prendre, à l'ordinaire, quatre fiches.

La vole & Sans-prendre en couleur favorite, huit fiches.

On paye pour chaque *Matador* deux jettons, & quatre dans la couleur favorite ; il y a des perſonnes qui ne comptent point les Matadors, & qui veulent que l'on donne une fiche pour les Matadors, tel nombre qu'on en puiſſe avoir, & deux fiches, quand on les a dans la couleur favorite.

Comme dans la précédente Edition, on n'a point marqué ſi l'on pouvoit annoncer la vole avec le Médiateur, ce qui a donné lieu de faire obſerver qu'un des Joueurs demandant un Médiateur, il peut s'en trouver un autre qui le demande en annonçant la vole : il doit alors l'emporter ſur le premier qui a demandé le Médiateur, par une raiſon ſenſible ; étant à préſumer que celui qui annonce ainſi la vole, doit avoir de quoi faire neuf levées dans ſon jeu ou tout au moins huit, avec une Dame dont il demande le Roi ; & comme il riſque de perdre la vole ayant demandé un Roi qui peut être coupé, par cette ſeule raiſon il doit l'emporter ſur l'autre. De même celui qui peut entreprendre la vole avec le ſecours d'un Médiateur,

doit auſſi l'emporter ſur celui qui a dequoi jouer ſans prendre.

La Table ſuivante marque à combien ſe montent les Bêtes faites par remiſe.

PREMIERE TABLE.

Premiére. 28	2 84	3 112	4 140
5 168	6 196	7 124	8 252
9 280	10 308	11 336	12 364
13 392	14 420	15 443	16 476

Si le premier coup ſur lequel a été faite la premiére Bête, étoit tiré par codille : voyez la Table ci-après.

SECONDE TABLE.

Premiére. 28	2 56	3 84	4 112
5 140	6 168	7 196	8 224
9 252	10 280	11 308	12 336
13 364	14 392	15 420	16 448

A l'égard des difficultez qui furviendront en jouant ce jeu, on fuivra les loix du Quadrille ordinaire.

Maniére de jouer le Quadrille avec le Médiateur fans la couleur favorite.

Alors on marque & l'on paye le jeu comme au Quadrille ordinaire, à la réferve que l'on donne une fiche de plus à celui qui jouë avec le Médiateur, & à celui qui jouë fans prendre, c'eft-à-dire, qui gagne avec le Médiateur; il doit recevoir treize jettons de chacun; s'il perd par remife, il en donne

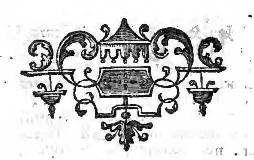
ra douze à chacun, & treize si c'est par codille.

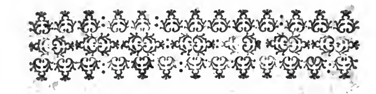
Celui qui gagne Sans-prendre, doit recevoir dix-sept jettons de chacun; s'il perd par remise, il en doit donner à chacun seize, & par codille dix-sept.

Pour la vole avec le Médiateur, elle se paye comme au Quadrille ordinaire, c'est-à-dire, que l'on ne donne qu'une fiche à celui qui la fait.

Les Bêtes se comptent aussi comme au Quadrille ordinaire.

Et au dernier tour de la reprise, apelé *Poulans*, on peut doubler le Jeu.





LE QUADRILLE, APELÉ *SOLITAIRE.*

CE Jeu se jouë dans plusieurs Maisons; on l'apelle *le Solitaire*, parce que l'on est obligé de jouer seul sans apeler.

S'il arrive que les quatre Joueurs n'ayent pas de quoi jouer sans prendre, ou qu'ils n'ayent point assez beau jeu pour demander un Médiateur, on est obligé alors de passer, ne pouvant pas renvoyer à l'Espadille, comme au Quadrille ordinaire, en observant de laisser les deux fiches de Poulan sur le jeu, & de continuer d'en mettre le même nombre par celui qui mêle, jusqu'à ce que l'un des quatre Joueurs puisse faire jouer sans prendre, ou avec un Médiateur, &c.

A l'égard des Bêtes, elles augmentent de vingt-huit jettons de plus de tout ce qui se trouve sur le Jeu & sur les Poulans doubles, de cinquante-six jettons.

LE MEDIATEUR SOLITAIRE A TROIS.

CE Jeu ne se jouë à trois que faute d'un quatriéme, & n'en est pas moins amusant. On le jouë de la maniére suivante.

1°. Il faut ôter dix cartes du jeu ordinaire, c'est-à-dire, neuf carreaux & le six de cœur, & laisser le Roi de carreau. Par ce moyen, l'on peut jouer dans les quatre couleurs, quoiqu'il y en ait une presque suprimée; par exemple, un des Joueurs ayans les deux As noirs avec des Rois, poura jouer en carreau; il aura par conséquent tous les Matadors qui lui seront payez comme au Médiateur à quatre.

De même celui qui a de quoi demander un Médiateur, peut demander le Roi de carreau, puisque l'on le laisse dans le jeu, afin de le rendre aussi divertissant que lorsqu'on le jouë à quatre.

2°. Ce Jeu se marque comme au Médiateur, c'est-à-dire, que celui qui fait, met deux fiches devant lui, & l'on ne jouë point en apelant; l'on ne renvoye point aussi à Espadille. Si on n'a pas dans son jeu de quoi demander un Médiateur, ou jouer sans prendre, il faut passer, alors celui qui mêle, est obligé de mettre deux fiches devant lui, & l'on continuë ainsi jusqu'à ce qu'un des Joueurs fasse jouer, c'est ce qui a fait apeler ce jeu *le Solitaire*, parce que l'on jouë toûjours seul.

3°. A l'égard de la maniére de marquer les Bêtes, il faut suivre les Tables qui se

trouvent ci-devant au Médiateur ordinaire à quatre; la ſeule différence qu'il a, c'eſt que la Bête faite par remiſe, doit augmenter d'autant de jettons qu'il ſe trouvera de paſſe ſur le jeu, au lieu que celle qui eſt faite par Codille, ne ſera pas de plus de jettons qu'au Médiateur ordinaire à quatre.

Comme à ce jeu l'on joué un coup de moins à chaque tour, il eſt convenable de jouer douze tours au lieu de dix, pour que la repriſe ſoit finie. Pour le reſte, on ſuit à ce jeu les loix du Médiateur à quatre.

Autre maniére de jouer le Médiateur Solitaire à trois.

1°. L'on ôte du jeu ordinaire les quatre Trois qui n'y ſont pas d'un grand crédit; ce qui le réduit au nombre de trente-ſix cartes au lieu de quarante.

2°. Celui qui mêle, donne à chacun des Joueurs douze cartes, trois à trois ou quatre à quatre, à la volonté des Joueurs, ce qui employe les trente ſix cartes du jeu.

3°. Celui qui fait jouer en telle couleur que ce ſoit, eſt obligé pour gagner de faire ſept levées à lui ſeul. L'on peut auſſi demander un Médiateur, lorſque l'on a dequoi faire ſix levées dans ſon jeu, ſinon il faut paſſer, en ſuivant pour le reſte, les régles du Médiateur Solitaire à Trois qui eſt ci-deſſus.

LE



LE JEU DE QUADRILLE.

CHAPITRE PREMIER.

Qui donne une idée du Jeu de Quadrille, & qui explique la valeur des Cartes.

IL eſt ſurprenant que depuis quelques années que l'on joüe le Quadrille, perſonne ne ſe ſoit donné la peine d'en recueïllir les Régles: il me paroît cependant néceſſaire de le faire, pour deux raiſons. La premiére, parce que le Quadrille a pluſieurs Régles qui lui ſont particuliéres, outre celles de l'Hombre dont il eſt compoſé. La ſeconde, parce que pluſieurs perſonnes jouent ce Jeu, ſans avoir, pour ainſi dire, aucune connoiſſance de celui de l'Hombre.

C'eſt ce qui a engagé à faire ce Recueïl des régles tirées de celles de l'Hombre, ou établies par l'uſage dans les Compagnies où l'on joüe ce Jeu, qui ſerviront à mettre fin aux diſputes qui arrivent tous les jours, y ayant quelque

chose de particulier attaché à presque chaque maison où ce jeu se joue.

Le Quadrille n'est, à proprement parler, que l'Hombre à quatre, qui n'a pas, à la vérité, la beauté, ni ne demande pas une si grande attention que l'Hombre à trois; mais aussi faut-il convenir qu'il est plus amusant, & plus récréatif, soit parce qu'il n'y a point de coup où il ne se jouë, soit que cela provienne du génie de notre nation, qui ne prête pas volontiers toute son aplication à un Jeu, particuliérement le beau Sexe, qui a reçû avec plaisir cet Hombre mitigé, & qui en fait son plus agréable amusement, le préférant à tout autre Jeu. Ce Jeu perd beaucoup de son agrément, si les Joueurs ne se font une loi réguliérement observée du silence; cette loi s'étend même sur les Spectateurs, qui doivent avoir la discrétion de ne point parler, puisqu'un mot dit mal-à-propos peut être d'un préjudice considérable, & que ce Jeu demande une grande tranquilité.

Comme ces régles sont moins écrites pour ceux qui sçavent déja le Jeu, que pour ceux qui n'en ont aucune teinture, on leur donnera en deux mots la connoissance des Cartes, ce qui leur sera d'une grande avance pour entendre ce Jeu, & leur épargnera la peine d'avoir recours au Jeu de l'Hombre; bien des gens se contentant de sçavoir celui-ci, on tâchera de le faire aussi clairement, & aussi succinctement qu'il sera possible.

Une preuve convaincante de ce qui est dit ci-dessus, c'est la maniére de jouer le Quadrille à trois, que quelques personnes jouent lorsqu'ils n'ont pas de quatriéme, en ôtant une couleur rouge; mais ce n'est pas ici le lieu de

s'étendre davantage sur ce Jeu, qui ne peut, tout au plus, être goûté que des aprentifs au Quadrille, ausquels il peut servir d'introduction : nous en parlerons cependant plus au long à la fin de ce Traité, de même que la maniére dont on joue le Quadrille qu'on apelle *le Roi rendu*, qui pourra trouver des Partisans, & *le Quintille*, qui suivant presqu'en tout les loix du Quadrille, ne doit point être omis dans ce Traité.

Il est à propos en commençant, de donner à connoître la valeur des Cartes, soit qu'elles soient triomphes, ou qu'elles ne le soient pas ; c'est ce que l'on fera dans ce premier Chapitre. Dans le second, l'on expliquera la maniére ordinaire de le jouer, & l'ordre qu'on doit observer en le jouant. On donnera dans le troisiéme, la maniére de marquer & payer le Jeu : & dans le quatriéme, quelques exemples des Jeux qui peuvent être joüez en apelant un Roi, ou sans apeler ; avec des remarques sur la maniére dont il faut jouer. L'on trouvera ensuite une Table des loix du Jeu, tirées de celles de l'Hombre, ou établies par l'usage, & une explication des termes dont on se sera servi, & qui sont propres au Jeu. Enfin, l'on verra les décisions nouvelles sur les coups embarrassans arrivez depuis que l'on joue ce Jeu, d'où l'on a puisé les loix qui regardent ces mêmes coups.





De la valeur des Cartes.

C'Est ſans doute ce qui embarraſſe d'abord le plus une perſonne qui ne connoît point ce Jeu ; il ne peut concevoir par quelle raiſon le ſept de Cœur ou de Carreau, le deux de Pique ou de Tréfle, ſont tantôt les ſecondes cartes du Jeu, & tantôt les derniéres ; c'eſt ce qui ſera aiſé d'aprendre, en liſant avec un peu d'attention les Tables ſuivantes, dans l'une deſquelles les cartes ſont miſes ſelon leur valeur naturelle, & dans l'autre ce qu'elles valent lorſqu'elles ſont triomphes.



TABLE PREMIERE,

Où les Cartes sont selon leur valeur naturelle.

Coeur & Carreau.	Pique & Trefle.
Le Roy,	Le Roy,
La Dame,	La Dame,
Le Valet,	Le Valet,
L'As,	Le Sept,
Le Deux,	Le Six,
Le Trois,	Le Cinq,
Le Quatre,	Le Quatre,
Le Cinq,	Le Trois,
Le Six,	Le Deux,
Le Sept,	

Vous voyez par la Table ci-dessus, qu'il n'est point fait mention de l'As de Pique ni de l'As de Tréfle; la raison en est, que ces deux As sont toûjours triomphes, en quelle couleur que ce soit.

L'As de Pique s'apelle *Espadille*, & est toûjours la premiére triomphe.

L'As de Tréfle, apelé *Baste*, est toûjours la troisiéme.

C'est ce que vous verrez dans la Table qui suit, où les Cartes sont rangées selon leur valeur, lorsqu'elles sont triomphes.



SECONDE TABLE.

Dans laquelle les Cartes sont selon leur valeur, lorsqu'elles sont triomphes.

COEUR & CARREAU.	PIQUE & TREFLE.
ESPADILLE, *L'As de Pique*,	ESPADILLE, *L'As de Pique*,
MANILLE, *Le sept de Cœur ou de Carreau.*	MANILLE, *Le deux de Pique ou de Tréfle.*
BASTE, *L'As de Tréfle.*	BASTE, *L'As de Tréfle.*
PONTE, *L'As de Cœur ou de Carreau.*	
ROY,	ROY,
DAME,	DAME
VALET,	VALET,
DEUX,	SEPT,
TROIS,	SIX,
QUATRE,	CINQ,
CINQ,	QUATRE,
SIX,	TROIS,

Voilà de la maniére que sont rangées les Cartes, lorsqu'elles sont triomphes.

Vous voyez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, & qu'il y en a douze rouge; vous concevez d'abord que cette différence pro-

vient de ce que l'As de Pique & l'As de Tréfle, qui ſont toûjours Triomphes, ſont également employez en rouge & en noir : ce qui augmente la couleur rouge d'une Triomphe.

L'As de Pique, ou Eſpadille, comme nous l'avons déja dit, eſt la premiére Triomphe du Jeu, en quelque couleur que ce ſoit.

L'As de Trefle, dit le Baſte, en eſt toujours la troiſiéme.

Il y a par conſéquent une Triomphe entre les deux : cette Triomphe eſt apelée *Manille*, elle eſt en noir le deux de Pique ou de Tréfle, & en rouge le ſept de Cœur ou de Carreau, qui ſont les ſecondes cartes du jeu, lorſque la Triomphe eſt de leur couleur, & les derniéres lorſqu'elle ne l'eſt pas: Par exemple, le deux de Pique ſeroit la ſeconde Triomphe, ſi la Triomphe étoit en Pique; & la derniére carte du jeu, ſi elle étoit en Tréfle, Cœur ou Carreau : il en eſt de même des autres Manilles.

Le Ponte, c'eſt l'As de Cœur ou l'As de Carreau, qui ſont au-deſſus du Roi, & la quatriéme Triomphe du jeu, lorſque la Triomphe eſt de leur couleur, & qui ſont au-deſſous du Valet, & s'apellent l'As de Cœur & de Carreau, lorſqu'elle ne l'eſt pas. Voyez les Tables ci-deſſus.

Le deux de Cœur ou de Carreau ſont toûjours ſupérieurs aux trois, les trois aux quatre, les quatre aux cinq, les cinq aux ſix; mais les ſix ne ſont ſupérieurs aux ſept, que lorſque les ſept ne ſont pas Triomphes; car s'ils étoient Triomphes, ils deviendroient la Manille, & ſeroient par conſéquent la ſeconde carte du jeu.

Il y a trois *Matadors*, qui ſont Eſpadille, Manille & Baſte.

Le privilége des Matadors eſt, qu'étant ſeuls de triomphes dans un Jeu, enſemble ou ſéparément, quoique l'on joue *à-tout*, celui qui a quelqu'un de ces Matadors, n'eſt pas obligé de le fournir : Si le Matador qu'il a eſt ſeul de triomphe, pouvant jouer la carte que bon lui ſemble; ce privilége n'a cependant lieu que lorſqu'il eſt fait *à-tout* d'une triomphe inférieure, auquel cas celui qui a Baſte ou Manille, n'eſt pas obligé de les mettre, quand même Eſpadille auroit été joué ſur cette premiére triomphe inférieure.

Mais ſi Eſpadille étoit la premiére carte jouée, celui qui auroit la Manille ou le Baſte ſeul de triomphe, ſeroit obligé de le fournir; il en eſt de même du Baſte, à l'égard de la Manille, le Matador ſupérieur forçant toujours l'inférieur. Quoiqu'il n'y ait proprement que trois Matadors, on ne laiſſe pas d'apeler Matadors toutes les triomphes qui ſuivent ſans interruption ces trois premiers Matadors, lorſqu'elles leur ſont jointes; mais il n'y a que les trois premiers qui joüiſſent du privilége ci-devant expliqué.

Voyez, pour ſçavoir le nombre des Matadors, à la Table ſeconde, la ſuite des cartes, lorſqu'elles ſont triomphes.

Voilà qui eſt ſuffiſant pour connoître la valeur des cartes; voyons maintenant la maniére & l'ordre qu'il convient d'obſerver pour jouer.

* *
*

CHAPITRE SECOND.

Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit observer en le jouant, soit pour tirer les places, donner les cartes, les prises ou en jeux; la maniére de parler, de jouer en apelant, de joüer sans apeler, de la Bête, de la Vole, &c.

LE nom de Quadrille que porte ce jeu, fait sentir que c'est un jeu qui doit être joüé à quatre personnes. Le nombre des cartes avec lesquelles on joüe au Quadrille, est de quarante, qui sont les restantes d'un Jeu entier, après en avoir tiré les quatre dix, les quatre neuf, & les quatre huit, qui n'y sont point employez.

Il n'est pas hors de propos, avant d'entrer en matiére d'expliquer la maniére dont la triomphe se fait.

La triomphe est déterminée par celui qui fait jouer, soit qu'il apelle un Roi, ou qu'il joüe sans en apeler, en nommant, pique, tréfle, cœur ou carreau: La couleur nommée devient la triomphe; & vous remarquerez en passant, que si celui qui nomme se trompoit de couleur, c'est-à-dire, qu'il dit pique au lieu de tréfle, la triomphe seroit en pique, quoique son Jeu fût en tréfle; de même s'il nommoit deux couleurs, la premiére nommée seroit la triomphe, les méprises étant sévérement punies à ce Jeu.

Il est bon encore de dire que ce Jeu qui est fort divertissant, devient insipide d'abord qu'on parle sur le Jeu: l'on ne doit donc point,

pour y avoir du plaisir, dire le moindre mot qui puisse interresser le Jeu, chacun devant jouer à sa fantaisie, & comme il juge convenable à son Jeu.

Il ne se demande point *gano*, ni l'on ne peut pas faire apuyer; celui qui est à jouer, doit sçavoir ce qu'il a à faire.

C'est ici le lieu de citer la loi établie, que pour éviter les cérémonies qui se faisoient pour *tirer les places*, il est généralement reçû que celui qui est entré le dernier tire le premier, & ainsi des autres.

Les prises ou *enjeux* sont de vingt ou trente fiches, comme il plaît aux Joueurs, cela n'importe en rien au Jeu; & la fiche vaut si peu & si haut que l'on veut, cela dépendant absolument des Joueurs, qui doivent mesurer leur jeu à ce qu'ils ont dessein de perdre ou gagner.

Après que l'on a tiré les places, vû à qui à mêler, convenu de la valeur du Jeu, réglé les tours qui se jouent ordinairement au nombre de dix, & qui se marquent en écornant une carte, celui qui doit mêler ayant fait couper à sa gauche, *donne à chacun dix cartes*, par deux fois trois & une fois quatre; n'importe qu'il commence par en donner quatre, ou qu'il les donne au coup suivant, cela étant libre à celui qui mêle; mais il ne sçauroit donner par une ou deux, comme certains Joueurs l'ont prétendu mal à propos.

S'il se trouvoit plus ou moins de cartes, le coup seroit nul, & il faudroit refaire, de même, que s'il y avoit deux cartes de même espéce; par exemple deux six de cœur, & ainsi des autres, pourvû que l'on s'en aperçût avant que le coup fût achevé de jouer;

car si toutes les cartes étoient jouées, & qu'on eût payé ou coupé pour le coup suivant, le coup seroit bon, de même que les précédens.

Il faudroit aussi refaire, s'il y avoit une carte tournée quelle qu'elle pût être en donnant les cartes, cette carte pouvant porter préjudice à celui qui l'auroit, n'y ayant point d'écart à faire, à plus forte raison s'il y en avoit plusieurs.

Il n'y a point de peine pour ceux qui donnent mal, ils doivent seulement refaire.

Après que chacun a reçû ses dix cartes, celui qui est à la droite de celui qui a mêlé, ayant vû son Jeu, s'il a jeu à jouer, demande si on joue, ou passe s'il n'a pas beau Jeu, & ainsi du second, du troisiéme, & du dernier. Tous les quatre peuvent passer, mais comme il n'est point de coup qui ne doive être joué, celui qui a Espadille, après l'avoir montré ou accusé, est obligé de jouer en apelant un Roi.

Que le coup soit joué de cette maniére, ou que ce soit l'un des Joueurs qui ayent demandé permission, personne ne voulant jouer sans apeler, après qu'il a nommé sa couleur, & le Roi qu'il apelle par leur nom propre, le coup commence à être joué par le premier à jouer, celui qui prend la levée rejette une autre carte, & ainsi des autres, jusqu'à ce que le jeu soit gagné ou fini, après quoi l'on compte les levées que chacun a; si l'Hombre, c'est-à-dire, celui qui fait jouer, se trouve six mains en comptant celles que celui qui a le Roi apelé a faites, ils ont gagné, & on leur paye le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'ils en ont, & ils parta-

gent ce qui se trouve au-devant du Jeu, & les Bêtes, s'il y en a.

Que s'ils ne font que cinq mains, elle est remise, & ils font la Bête de ce qui est au Jeu & au-devant, & payent à chacun la Consolation & les Matadors : s'ils en ont par égale part, ils font la Bête de même; & s'ils ne faisoient à tous les deux que quatre mains ou moins, ils perdroient Codille, ils payeroient en ce cas à leurs adversaires ce qu'ils leur auroient payé s'ils avoient gagné, c'est-à-dire, le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'ils en avoient, & feroient la Bête de ce qui seroit au Jeu; ceux qui gagnent *Codille* se partagent ce qui est au-devant.

La Bête, & tout ce qui est à payer, se paye par égale part, la moitié par celui qui apelle, la moitié par celui qui est apelé, tant au cas du Codille que de remise, à moins que celui qui apelle, ou proprement l'Hombre, ne fît pas trois mains, auquel cas celui qui est apelé n'est pas seulement exempt de payer la moitié de la Bête, mais encore de payer le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'il y en a, que l'Hombre, qui ne fait pas trois mains, paye seul, & c'est tant pour le Codille que pour la remise, afin d'obliger les Joueurs à ne jouer que des Jeux raisonnables : il y a même des maisons où il faut faire quatre mains, pour ne point faire la Bête seul.

Il est cependant un cas auquel l'Hombre, ne fit-il qu'une main, ne feroit pas la Bête seul; & c'est lorsqu'il a été forcé de jouer ayant Espadille : que tous les Joueurs ayant passé, étant par conséquent forcé, il ne feroit pas juste qu'on l'obligeât de faire trois ou quatre mains, ainsi celui qui est apelé est

pour la moitié de tout ce qui se paye.

Celui qui jouë avec Espadille doit dire : Je passe, avant de nommer, car s'il n'avoit pas passé, quoiqu'il eût mauvais jeu, il suivroit en tout les loix de ceux qui jouent de leur bon gré.

Celui qui a une fois passé ne peut plus être reçû à jouer, & celui qui a demandé à jouer, n'est pas le maître de ne pas jouer, à moins que quelqu'un ne veüille jouer sans apeler.

Celui qui a les quatre Rois peut apeler la Dame d'un de ses Rois, excepté de celui qui est triomphe; celui qui a un ou plusieurs Rois, peut apeler un des Rois qu'il a, il est pour lors obligé de faire six mains seul, alors il gagne ou perd seul.

L'on ne peut point apeler le Roi de la couleur en laquelle l'on jouë.

L'on ne peut point demander Gano à son ami, qui est le Roi apelé, ni le faire apuyer.

L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi apelé, joueroit à-tout, d'Espadille, Manille, ou Baste, ou même jouëroit le Roi apelé pour faire connoître qu'il est l'ami ayant plusieurs autres Rois qu'il craindroit que l'Hombre lui couperoit, ne le connoissant pas, ne sçauroit entreprendre la vole; il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

Il n'est point permis de montrer son jeu que le coup ne soit gagné, pas même si l'on avoit déja Codille, devant jouer jusqu'à la fin pour voir si l'Hombre ne fera pas la bête seul.

Si l'Hombre ou le Roi apelé montroient

leur Jeu avant d'avoir six mains complettes, en comptant avoir gagné, & qui pût se trouver une maniére d'empêcher leurs six mains, les personnes qui jouëront avec eux pourront les contraindre de jouer leurs cartes de telle maniére qu'il leur plaira.

Pour jouer sans apeler de Roi, il ne faut pour cela que nommer sa couleur.

Celui qui jouë sans apeler, doit faire six mains seul pour gagner; car toutes les mains que les trois autres Joueurs font, sont rëunies contre lui, & ses Adversaires doivent se gagner les uns aux autres, & faire leur possible pour le faire perdre.

Celui qui veut jouer sans apeler, est reçu à jouer préférablement à celui qui demande à jouer en apelant; si cependant celui qui demande, veut jouer lui-même sans apeler, il lui est permis par préférence à celui qui le force; & ce sont ces deux maniéres de jouer sans apeler, qu'on apelle forcer.

Celui qui jouë sans apeler, ne partageant avec personne lorsqu'il gagne, paye aussi tout seul lorsqu'il perd; s'il perd la remise, il fait la bête, & paye à chacun de ses trois Adversaires la Consolation, le Sans-apeler & les Matadors, s'il en a; & s'il perd Codille, il fait également la bête, & paye à chacun tout autant que chacun lui auroit payé s'il avoit gagné: ceux qui gagnent Codille se partagent ce qui se trouve; & s'il y a quelque jetton de reste, il sera pour celui des trois, qui le coup suivant aura l'Espadille, ou la plus forte Triomphe; il en est de même de celui qui ayant demandé à jouer, apelle un Roi qu'il a, il gagne seul, ou perd seul, comme il est dit ci-dessus, à l'exception du Sans-apeler

qu'il ne paye point s'il perd, & qu'il ne lui est pas payé s'il gagne, quoiqu'il jouë seul.

Celui qui jouë sans apeler, encore qu'il ait jeu sur, est obligé de nommer sa couleur; si sans la nommer, il baissoit son jeu, en disant: je jouë sans apeler, il seroit permis à l'un des trois autres Joueurs de nommer telle couleur qu'il desireroit; & pour lors celui qui auroit voulu jouer sans apeler, seroit tenu de jouer dans la couleur qui lui auroit été nommée, quoiqu'il n'eût pas une Triomphe de cette couleur.

Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer sans apeler, à moins qu'on ne le force; auquel cas il jouë par préférence à celui qui l'a forcé.

L'on n'est pas obligé de couper, lorsque l'on n'a point de la couleur jouée, ni de mettre au-dessus quand on le pourroit; cela étant libre au Joueur, même étant le dernier à jouer, la main apartenant à l'Hombre: mais il faut qu'il fournisse tant qu'il a de la couleur jouée, sans quoi il renonceroit.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, & l'a presentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut étant conservée préjudicier au jeu, ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un Matador.

Celui qui jouë sans prendre, n'est point sujet à cette loi, non plus que celui qui jouë seul s'étant apelé.

Il est libre de tourner les levées faites par les autres, & compter ce qui a été joué toutes les fois que l'on doit jouer, & non autrement.

Celui qui au lieu de tourner les levées qui sont devant un Joueur, tourne & voit son

jeu, ou le fait voir aux autres, fait la bête de moitié avec celui à qui apartiennent les cartes retournées.

Qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, & qu'on l'en fait apercevoir.

Il faut pour avoir renoncé, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé ait joué sa carte pour le coup suivant, il peut autrement reprendre sa carte. Si l'on s'aperçoit de la renonce avant que le coup soit achevé, & qu'elle préjudicie au jeu, il faut reprendre ses cartes, & recommencer à jouer de la levée où la renonce a été faite; cependant si toutes les cartes sont jouées, la bête n'en est pas moins faite; moins on ne reprend point ses cartes, à moins qu'il n'y eût plusieurs renonces sur un même coup, auquel cas on pourroit reprendre le jeu, pourvu que les cartes ne fussent pas broüillées.

Plusieurs bêtes faites sur le même coup doivent aller ensemble, à moins que l'on ne convienne autrement avant que de commencer le coup.

Les plus grosses bêtes passent toûjours les premiéres, lorsqu'il y en a plusieurs.

Faire la vole, c'est faire toutes les levées seul, lorsqu'on jouë sans prendre, ou avec l'aide du Roi que l'on a apelé.

La vole ne gagne que ce que l'on est convenu tirant simplement ce qui est au-devant, n'ayant rien à demander des bêtes qui ne vont pas.

La vole est entreprise, soit en jouant sans apeler, ou avec un Roi apelé, lorsque l'on a jetté la carte, ayant les six premiéres mains, si l'on ne la fait pas, l'on paye ce qui auroit été payé pour la vole, si elle avoit été faite,

Celui ou ceux qui ayant entrepris la vole ne l'ont pas faite, tirent le devant, & se font payer le Jeu, la Consolation, le Sans-prendre, s'il a lieu, & les Matadors, s'ils en ont.

Quoique la Vole soit entreprise, il n'est pas permis, ainsi qu'il l'est à l'Hombre, de voir le jeu de son ami.

La vole ne sçauroit être entreprise, que le Roi apelé n'ait paru.

Celui qui a été obligé de jouer avec Espadille, ne peut point prétendre à la vole.

C'est au cas de la vole sur-tout où le silence doit être le plus observé.

Il n'est point permis de faire connoître ou de rien dire qui puisse engager l'ami à entreprendre la vole, ou a s'en désister ; pas même, Nous avons six mains : il faut attendre que celui à qui est a jouer ait joué, ou abattu son jeu.

Voilà quelle est à peu près la maniére & l'ordre de jouer le Quadrille ; vous trouverez dans la Table des Loix qui sera à la suite de ce Traité, les Régles dans une plus grande étenduë, vous pourrez y avoir recours pour les coups que vous ne trouverez pas entiérement décidez dans ce Chapitre : voyons quelle est la maniére de marquer & de payer le jeu.

CHAPITRE TROISIE'ME.

De la maniére de marquer le Jeu & de le payer.

LE jeu est marqué par celui qui mêle, en mettant une fiche au-devant.

Chacun fait outre cela un jetton au jeu

pour chaque coup, qui se paye à ceux qui gagnent avec la Consolation, & ces quatre jettons sont comptez aux Bêtes qui se font.

S'il y a une bête, elle va avec ce qui est au-devant, & le jeu que chacun doit, sans pour cela que celui qui mêle, cesse de mettre la fiche du jeu au-devant; ce qui fait que la premiére bête étant de quatorze, comme elle est toûjours, la seconde doit être de quarante-deux, & la troisiéme de cinquante-six; une bête faite sur une autre bête ne pouvant être plus forte que de quatorze marques, qui est ce dont le jeu augmente; sçavoir, dix pour la fiche que met celui qui mêle, & quatre pour le jetton que chacun fait au jeu, à moins que le jeu n'ait doublé, comme il arrive lorsque la premiére bête est faite par remise, elle est de quatorze, la seconde est de quarante-deux.

Si le coup sur lequel la premiére bête est faite, est tiré par Codille, la seconde bête ne sera que de vingt-huit, attendu que les quatorze que le Codille a tiré, n'y doivent point être compris, ne pouvant point à ce jeu perdre plus que l'on ne peut gagner. Vous verrez par la Table ci-après à combien se monteront les bêtes qui seront faites.

* * *
* *
*

TABLE.

Premiére. 14	2 42	3 56	4 70
5 84	0 98	7 112	8 126
9 140	10 154	11 168	12 182
13 196	14 210	15 224	16 238

Si le premier coup ſur lequel a été faite la premiére Bête, étoit tiré par codille: voyez la Table ci-après.

Premiére. 14	2 28	3 42	4 56
5 70	6 84	7 98	8 112
9 126	10 140	11 154	12 168
13 182	14 196	15 210	16 224

Si l'on joue le Jeu double, il n'y a, pour pouvoir ſe ſervir de ces Tables, qu'à doubler les bêtes ſelon le rang où elles ſont faites.

Le Jeu, comme nous l'avons déja dit, eſt un jetton pour chaque Joueur à chaque coup: ainſi, s'il y avoit pluſieurs remiſes, ce feroit

autant de jettons qu'il y auroit de remiſes, que ceux qui perdroient, payeroient, ou aux gagnans, ou à ceux qui auroient fait perdre, s'ils gagnoient Codille, car lorſqu'elle n'eſt que remiſe, on ne touche point au jeu, l'on paye ſeulement la Conſolation, les Matadors, & le Sans-prendre, s'il y en a.

La Conſolation ſe paye deux jettons, à celui ou ceux qui font jouer, s'ils gagnent; ou par eux s'ils perdent, ſoit par remiſe ou Codille.

Il en eſt de même des Matadors, qui ſont payez à un jetton chaque Matador.

Quoiqu'il n'y ait proprement que trois Matadors, qui ſont Eſpadille, Manille & Baſte, le nombre en augmente à meſure que les triomphes qui les ſuivent immédiatement, leur ſont jointes, & il eſt payé pour chacun un jetton, tant en gain qu'en perte.

Le Sans prendre ſe paye ordinairement la moitié de ce à quoi eſt fixée la vole; ainſi ce ſera cinq jettons, que ceux qui perdent doivent payer à celui qui gagne, ou celui qui perd à ceux qui l'ont fait perdre, ſoit remiſe ou Codille.

Obſervez que le Sans prendre & les Matadors, ne ſont dûs qu'autant qu'ils ſont demandez avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant; car ſi les cartes étoient mêlées & coupées, ſans qu'on les eût demandez, on ne ſeroit plus en droit de ſe le faire payer, excepté dans le cas expliqué aux Déciſions. Voyez l'Article du Sans-prendre, & des Matadors.

La Bête, le Jeu, & la Conſolation ne ſe preſcrivent pas; on peut ſe les faire payer pluſieurs coups après, l'on ne peut cependant point revenir des mépriſes qui peuvent avoir

été faites en comptant la Bête, si le coup d'après celui où la bête, qui fait le sujet de la dispute, est achevé de jouer. Voyez les Décisions, article de la Bête.

Il est payé à ceux qui gagnent Codille, de la même maniére qu'ils auroient payé ceux qui auroient gagné.

Ceux qui gagnent Codille, se partagent ce qui va au-devant.

La vole se paye une fiche, qui vaut dix jettons à ceux qui la font, ou par ceux qui la manquent, l'ayant entreprise; & elle est payée double, lorsque celui qui sans apeler, la fait seul ou la manque de même; les Matadors, le Sans-apeler, & le reste du jeu est payé à l'ordinaire.

L'on jouë ordinairement le dernier tour double, à moins que l'on ne soit d'accord à le jouer simple.

Jouer le dernier tour double, c'est mettre pendant ce tour le devant double, payer double, le Jeu, la Consolation, les Matadors, le Sans-prendre, & la vole.

Les cartes se payent au moyen d'une Fiche que chacun donne pour cela.

Ceux qui aimeront à jouer de gros coups, pourront le jouer toûjours double; ce qui augmentera considérablement les bêtes & le jeu.

Il nous reste à donner quelques exemples des Jeux qui peuvent être jouez en apelant un Roi ou sans apeler; c'est ce que l'on verra dans le Chapitre suivant.

CHAPITRE QUATRIE'ME.

Exemples de quelques Jeux qui peuvent être jouez en apelant un Roi ou ſans apeler.

QUoique ce ſoit par l'uſage que l'on doit aprendre quels ſont les Jeux qui peuvent être jouez, on ne laiſſera pas d'en raporter ici quelques-uns, pour faciliter ceux qui commencent.

La premiére Régle qui doit être le fondement des autres, eſt qu'il faut tout au moins en apelant un Roi, avoir dans ſon jeu trois mains aſſurées, afin de ne point faire la bête ſeul. L'on pourra cependant jouer les Jeux ſuivans, en rouge.

JEUX EN ROUGE, QUI PEUVENT SE JOUER.

Manille, Baſte, Roi, Dame & ſix de Cœur, deux Piques, deux Tréfles & un Carreau, en apelant le Roi de Carreau.

L'on doit obſerver qu'il faut apeler par préférence le Roi dont l'on n'a qu'une fauſſe, parce que l'on eſt pour lors en régle: l'on apele être en régle, lorſque l'on coupe le retour du Roi apelé; & ſi l'on a une ſeule noire & une ſeule rouge pour fauſſes, il eſt mieux d'apeler le Roi rouge, à cauſe qu'y ayant une rouge de plus, l'on riſque moins d'être ſurcoupé au retour.

Si l'on ſe trouvoit avoir également en chaque couleur, il faudroit, ſi l'on avoit une Da-

me, en apeler le Roi, parce que par-là vous rendriez votre Dame bonne; vous pourriez même jouer.

Espadille, Ponte, Valet, deux & trois, une Dame gardée, & trois d'une autre couleur, en apelant le Roi de votre Dame; vous jouerez encore.

Manille, Roi, Dame, Valet & Quatre avec un Roi, en apelant le Roi de celle dont vous aurez moins.

Il faudroit commencer à faire à-tout du Valet, si vous étiez premier à jouer, avant de connoître votre Roi; il est toûjours avantageux de faire à tout, sur-tout lorsque l'on a des Rois & des bonnes cartes, parce que les Triomphes étant ordinairement séparées, vos Rois & Dames passent après cela bien mieux; il est de même bon de faire à-tout, lorsque le Roi n'a point paru, parce que pour l'ordinaire vos Adversaires ne sçachant pas qui est le Roi, prennent les uns sur les autres.

Une Régle générale qu'on doit se faire, c'est lorsque l'Hombre fait à-tout d'une basse Triomphe, avant que son Roi ait paru; il ne faut jamais prendre que d'une Triomphe médiocre, pour ne pas obliger votre ami à prendre sur vous; il n'en seroit pas de même, si vous étiez le Roi apelé, puisque vous dévriez sur la basse Triomphe de l'Hombre, mettre tout ce que vous auriez de meilleur pour assurer par-là son jeu.

Espadille, Manille, Dame & Valet, peut encore être joué, en apelant le *Roi* qui convient mieux à la situation du Jeu.

Jeux en noir qui peuvent se Jouer.

Baste, *Roi*, *Dame*, *Valet* & *Six*, en apelant le *Roi* de celle dont on a le moins : vous observerez d'être en régle autant que vous le pourrez.

De même que *Manille*, *Roi*, *Dame* & *Six*, avec un *Roi*; en observant toûjours ce que nous avons dit ci-devant.

Vous jouerez encore *Espadille*, *Dame*, *Valet*, *Six* & *cinq*, *une Dame gardée*, dont vous apellerez le *Roi*.

De même que, *Roi*, *Dame*, *Valet*, *Sept*, *Cinq* & *un Roi*.

Il y a une infinité d'autres Jeux, qui peuvent être jouez, qu'il feroit trop long de raporter; il suffit de dire qu'il n'est pas prudent de jouer sans avoir pour le moins trois mains assurées, & quatre même, si l'on veut gagner, ne devant pas espérer trois mains du Roi apelé.

Le Sans-prendre mérite qu'on y fasse réfléxion, puisque celui qui joue, bien loin d'être aidé par personne, trouve ses trois Adversaires réünis, pour le faire perdre : ainsi, pour jouer sans prendre, il faut être assuré de six mains, qu'il faut faire pour gagner; l'on ne doit pas beaucoup compter sur des Dames, gardées, l'on pourra jouer les Jeux suivans, sans prendre en rouge.

Jeux que l'on peut Jouer sans prendre en rouge.

Espadille, *Manille*, *Ponte*, *Roi*, *deux* & *quatre*,

tre, avec un Roi. Il faudra commencer par trois fois à-tout, si l'on est premier, d'Espadille, Manille & Ponte, pour ôter les Triomphes des mains des Joueurs, afin d'empêcher qu'on puisse ni vous sur-couper, ni couper votre Roi.

Vous observerez, que si ce n'étoit pas à vous à jouer, mais que vous fussiez en cheville, si le premier, après vous avoir joué un Roi, vous jouoit encore de la même couleur où vous auriez renoncé, il faudroit, ou gagner de votre fausse, ou couper du Ponte ou du Roi, afin d'être assûré, ou de faire la levée, ou de forcer le Baste. Si la levée est à vous, ou que la suivante vous vienne, il faudra faire à-tout, comme il a été dit ci-devant.

Vous pourrez jouer aussi sans prendre, avec *Espadille*, *Manille*, *Baste*, *Valet*, *quatre & cinq*, c'est à-dire, trois Matadors sixièmes, & un Valet & Dame de même couleur; je dis de même couleur, parce que cela vaut un Roi; il vous restera deux fausses, ou d'une même couleur, ou d'une couleur différente; si elles sont de couleur différente, & qu'ayant été joué le Roi de l'une, on fasse le retour de la même couleur dont vous n'avez plus, il sera prudent de s'en aller de cette fausse qui vous fera une renonce; après cela si l'on vous rejouë pour la troisiéme fois de la même, il faut couper d'un Matador, & faire trois fois à-tout, ce qui doit naturellement abattre toutes les Triomphes; après quoi si l'on ne jouë de la couleur en laquelle est votre Dame & Valet, vous couperez & jouërez l'un des deux, vous réservant une Triomphe pour pouvoir rentrer en jeu, & jouer celle des deux qui vous restera pour faire votre sixiéme main.

L'on peut encore jouer, *Manille*, *Baste*, *Ponte*, *Roi*, *deux*, *trois & un Roi*, c'est-à-dire, quatre faux Matadors fixiémes & un Roi: l'on apelle faux Matadors, lorsqu'il manque Espadille pour faire plusieurs Matadors, il faudroit sur un retour, couper d'un faux Matador, afin de n'être pas sur-coupé, & faire à-tout.

L'on pourra encore jouer *Manille*, *Ponte*, *Roi*, *Dame*, *deux*, *quatre & cinq* avec *un Roi*.

Il n'y a qu'à observer au Jeu de Quadrille, sur-tout aux Sans-prendre, qu'il faut faire à-tout le plus souvent qu'on le peut; la situation du Jeu doit cependant régler le nombre des fois qu'il est à propos de le faire; car si toutes les Triomphes etoient dans un même Jeu, il faudroit que la force du Jeu que l'on a, réglât la maniére de le Jouer.

L'usage & le bon sens doivent aprendre ces sortes de choses.

JEUX QUE L'ON PEUT JOUER SANS PRENDRE EN NOIR.

En noir, parce qu'il y a une Triomphe moins qu'en rouge, l'on joue à plus petit jeu; vous pourrez donc jouer les Jeux suivans.

Manille, *Baste*, *Dame*, *Valet*, *six & cinq*, *un Roi* & *une Dame troisiéme*, de même que *Espadille*, *Manille*, *Roi*, *sept*, *cinq & quatre* avec *un Roi* ou *une Dame* & *Valet de même couleur*.

Vous jouërez aussi *Manille*, *Roi*, *Dame*, *Valet*, *six*, *cinq*, *trois*, & *un Roi*. Vous pourrez encore jouer, *Espadille*, *Manille*, *Baste*, *Dame*, *sept* & *un Roi*. Vous observerez que

ſur des retours, il n'eſt pas prudent de couper des baſſes Triomphes; à moins que le Jeu ſoit tel, que l'on y ſoit obligé, pour pouvoir gagner. Je répeterai encore ici, que le Jeu ordinaire & la maniére la plus ſûre de jouer ſans prendre, eſt de faire à-tout, le plus ſouvent que l'on peut, ſans pour cela ſe trop affoiblir ſoi-même, pour vouloir affoiblir les autres: il y a une infinité d'autres Jeux que l'on doit jouer ſans prendre en l'une & en l'autre couleur. Il n'y a pour être aſſuré des jeux que l'on peut jouer, qu'à avoir toûjours preſente cette néceſſité de faire ſeul ſix mains, malgré les efforts des trois autres Joueurs; l'uſage aprendra le reſte.

LE ROY RENDU.

OUtre la maniére ordinaire de jouer le Quadrille, il y en a une que l'on apelle au Roi rendu, qui ſuit en tout les régles & la maniére de jouer du précédent, à la réſerve qu'il eſt libre à celui qui a *le Roi apelé*, de le rendre à celui qui l'apelle, qui doit en échange lui donner une carte de ſon Jeu.

Ce jeu ne ſe jouë de la ſorte que pour empêcher qu'on puiſſe jouer des petits jeux; ce qui ôte beaucoup de l'agrément du Quadrille ordinaire, & fait que cette maniére de jouer plus gênante, a trouvé nombre de partiſans, beaucoup plus parmi les hommes capables d'un amuſement plus ſérieux, que parmi le beau Sexe, qui n'y a pas trouvé le même agrément qu'au Quadrille ordinaire, n'y ayant pas la même liberté.

Ce Quadrille ne différe abſolument de l'au-

tre, qu'en ce qu'il est permis à celui qui a le Roi apelé, de le rendre à l'Hombre ; ce qui fait qu'il a quelques régles qui lui sont particulieres : les voici.

I. Celui qui ayant le Roi apelé a mauvais Jeu, peut rendre le Roi apelé à l'Hombre, qui doit lui donner en échange telle carte que bon lui semblera de son Jeu, & chaque Joueur est en droit de voir la carte échangée.

II. Celui qui ayant le Roi apelé auroit beau jeu, & rendroit le Roi pour faire perdre l'Hombre, feroit la Bête, sans que l'Hombre fût pour cela exempt de la faire aussi, s'il ne gagnoit pas le jeu, il faut que le Roi apelé aye trois mains sûres pour être dans ce cas.

III. Celui à qui l'on a rendu le Roi, est obligé avec ce secours de faire six mains seul, les autres Joueurs étant reünis contre lui.

IV. Il ne partage avec personne s'il gagne, il paye de même seul s'il perd.

V. L'on ne peut point rendre le Roi à celui qui joue forcé avec Espadille, ainsi qu'au Quadrille ordinaire, qui est le même que celui-ci dans toutes ses autres régles. Il y a des maisons où l'on joue le Jeu ci-devant, en rendant le Roi d'obligation, c'est-à-dire, que celui qui joue, joue toûjours seul, & le dernier est obligé de jouer si tous les autres ont passé, en apelant un Roi qu'on lui rend ou Espadille, ainsi qu'ils ont convenu.

L'on joue encore un autre jeu, qu'on apelle, mal-à-propos, Quadrille, puisqu'il est joué à trois personnes ; cependant comme l'on suit presque en tout les loix du Quadrille, il doit être mis ici.

LE QUADRILLE,

DIT A TROIS.

LE Jeu que quelques personnes jouënt sous le bizarre nom de Quadrille à trois, est un jeu sans agrément, & qui ne sçauroit être goûté par ceux qui possédent le jeu de l'Hombre; il est cependant propre à donner une idée du Quadrille à ceux qui sont bien-aises de l'aprendre.

La maniére de jouer est disgracieuse pour l'Hombre, qui a toûjours deux adversaires à combattre. C'est un jeu qui n'est jamais joué qu'au défaut d'un quatriéme pour le Quadrille, dont on suit en tout les loix, à l'exception des suivantes qui lui sont particuliéres.

I. Pour jouer ce Jeu, il ne faut que trente cartes; il faut donc ôter une couleur rouge entiére, que ce soit celle de Cœur ou de Carreau, n'importe, on jouëra avec dix cartes, comme au Quadrille, & celui qui jouëra, soit en apelant ou sans prendre, doit faire six mains pour gagner; s'il n'en fait que cinq, elle est remise; & il perd codille, s'il n'en fait que quatre ou moins.

II. Le Jeu se marque & se paye ainsi qu'au Quadrille; mais la Bête est de quatorze, encore qu'elle soit faite sur treize jettons seulement, & ainsi des autres, comme à la Table mise ci-devant au Quadrille ordinaire.

III. Celui qui jouë en apelant, après avoir nommé sa couleur, apelle, ou plûtôt deman-

de un Roi tel qu'il juge convenable à son jeu, celui de ses deux adversaires qui l'a, est obligé de lui donner, & de recevoir en échange telle fausse de son Jeu que bon lui semble, & que le tiers est en droit de voir, moyennant quoi il doit faire les six mains pour gagner. La loi est la même à l'égard de celui qui a été obligé de jouer, parce qu'il a Espadille, tous les Joueurs ayant passé.

Il n'est point permis de jouer en la couleur qui est ôtée, parce que s'il étoit permis avec Espadille seul, & des cartes qui fussent Rois, on pourroit faire la vole, sans que l'on pût s'y oposer.

Ce Jeu suit en tout le reste des Loix du Quadrille, ausquelles on doit avoir recours pour les cas qui peuvent arriver.

NOUVELLES ADDITIONS POUR LE JEU DE QUADRILLE.

SI celui qui est apelé se trouve au-dessus de l'Hombre, il doit, s'il n'a qu'une fausse & un petit à-tout, jouer cette fausse, parce qu'il peut faire une main de cette couleur qu'on lui rejouëra.

S'il a un Matador avec un petit à-tout, il doit jouer son Roi pour se faire connoître, ensuite jouer le petit à-tout, qui est un signal à l'Hombre qu'il a un Matador, ce qui fait que l'Hombre doit prendre d'un bon, & faire à-tout d'un petit que son Roi voit venir.

Si celui qui eſt apelé eſt au-deſſous de l'Hombre & premier à jouer, il doit faire à-tout d'un petit, parce que l'Hombre qui le voit venir, prend & jouë à ſon Roi, qui prend & rejouë une fauſſe s'il l'a ſeule, ou fait à-tout des Matadors s'il en a, ou jouë un Roi & la Dame s'il les a; ne rejouant de la couleur du Roi apelé que quand il n'a rien. Il doit obſerver à la ſixiéme main de jouer une fauſſe où l'Hombre coupe, pour le mettre en état d'entreprendre la vole, s'il a des Matadors & cartes Rois.

Si le Roi apelé eſt en cheville, il doit jouer ſon Roi, enſuite jouer une fauſſe s'il l'a ſeule, ou à-tout d'un bon s'il l'a, ſinon faire un retour de la couleur du Roi apelé.

Quand on eſt apelé, & qu'on a Roi & Dame d'une couleur, il faut les jouer ſi l'on n'a pas de Matadors.

Lorſque l'on coupe à une couleur dont il a été joué deux fois, il faut couper de ce qu'on a de meilleur.

Quand on jouë une fauſſe où vous coupez, n'euſſiez-vous que le baſte, il faut le mettre, crainte que l'Hombre ou le Roi apelé n'ayent le Roi de cette fauſſe. Voilà la raiſon pour laquelle ceux qui ne ſont point apelez, doivent jouer d'abord des fauſſes, ou la Dame dont ils ont le Valet. Bien des Joueurs quand ils ſont apelez, jouent la Manille ou le Baſte d'abord: mais comme un Joueur qui ne ſeroit pas apelé peut les imiter, l'inconvénient fait que je n'aprouve pas cette façon de jouer, & que dans le doute, je conſeille à l'Hombre de prendre.

Il faut remarquer les couleurs dont on a joué deux fois, pour n'en pas rejouer, à

moins que celui avec qui vous êtes ne voye venir.

Il ne faut jamais jouer de la fausse jouée par celui qui est contre vous, ni de la couleur du Roi apelé.

Il faut s'en aller des fausses dont on a les Rois, & garder le valet troisiéme de la couleur dont on n'a pas joué, & qu'on juge que l'Hombre a des fausses.

Quand on est apelé, & que l'Hombre vous lâche sur à-tout, faut toûjours rejouer à-tout, tant qu'on en a.

Si l'Hombre jouë sans prendre, & que vous soyez au-dessus, & premier à jouer, il faut jouer de la couleur dont vous avez le plus si vous n'avez pas un Roi & Dame d'une couleur; car si vous n'avez que des Rois; il faut voir venir, crainte de rendre les Dames de l'Hombre bonnes.

Si au contraire vous êtes au-dessous de l'Hombre, & que vous ayez une fausse seule & quelqu'a-tout, il faut les jouer; & si la fausse passe à un Roi au-dessus de l'Hombre, il doit en rejouer; mais si c'est au dessous, ce dernier doit jouer une autre fausse.

Lorsque l'Hombre jouë sans prendre, il faut remarquer à quoi il coupe, & en jouer toûjours pour consommer ses à-tous, & conserver ceux des autres qui peuvent le surcouper: l'on juge de ses fausses par le Roi qu'il a coupé. L'on doit garder trois ou quatre des meilleures cartes de la couleur qu'on juge qu'il a des fausses dont il peut avoir le Roi, & ne pas se défaire de cette couleur.

L'on doit quand on n'est point apelé, & premier à jouer au-dessus de l'Hombre, jouer un petit à-tout, si on l'a seul, ou une fauf-

se, fusse une Dame quand elle est seule, ou une fausse dont on a la Dame, ou la Dame dont on a le valet, ou un Roi quand on n'en a pas le Valet; car si on l'a, il faut jouer une autre carte pour voir venir, afin de faire deux mains, prenant la Dame avec le Roi, ce qui rend le Valet bon.

Observez de vous en aller du Valet & de la Dame, lorsqu'on joue de cette couleur, & que vous ayez l'As & le deux en rouge, ou le Sept en noir; car autrement l'on ne doit point se défaire de trois de ces cartes à moins que l'Hombre n'y coupe.

Si l'on n'est point apelé, & qu'on ait plusieurs petits à-touts, ou quelques Matadors, & que l'on soit au-dessus de l'Hombre, & à jouer, il faut jouer à-tout d'un de ses petits, & même quand on en auroit qu'un. Si l'on a deux cartes de chaque couleur, il faut jouer cet à-tout.

Lorsque l'on est à jouer; & que l'on a Espadille & Baste, il faut jouer une autre carte, pour voir venir, afin de prendre la Manille avec Espadille, & rendre le Baste bon, ainsi des autres cartes, comme Roi & Valet, lorsque la Dame n'est pas jouée & autres à-touts; de même sur la fin du jeu, s'il reste le Sept & le Deux de cœur & un à-tout qui est seul, il faut jouer le Sept de cœur pour faire tomber le Valet qui doit rester, & quelque chose que l'on joue ensuite, on fait ces deux mains.

Quand l'Hombre vous voit venir, si vous avez Manille gardée, il faut lâcher & ne point couper.

Le point décisif est de voir venir en à-tout & en toutes autres couleurs, après que les

premiers coups sont jouez, & que l'on sçait une triomphe en carte Roi, entre les deux que l'on a.

Si l'Hombre jouë sans prendre, & coupe à deux Rois, l'on sçait par-là ses fausses.

Quand l'on fait jouer, & que l'on n'est pas fort en Matadors, mais que l'on a des Rois ou Dames gardées, il faut faire à-tout d'un petit pour voir venir, & rendre ses Rois ou Dames bonnes.

Si vous êtes avec l'Hombre, & qu'il s'enaille d'une couleur, & qu'il ait été joué deux fois de la couleur de son Roi, jouez de celle dont il s'en va.

Quand celui qui est apelé à Manille & Baste, il doit à la quatriéme main prendre de l'un, & faire à-tout de l'autre; mais auparavant il doit avoir fait voir ses Rois, à moins qu'il n'eût un Roi & un Valet, auquel cas il doit attendre, & jouer plûtôt ses Matadors.

Si l'Hombre fait à-tout de la Dame ou du Valet, & que la main lui vienne, il doit retourner à-tout, parce qu'il doit voir que c'est son Roi qui a les Matadors.

Si l'Hombre jouë d'abord la fausse à son Roi, & que son Roi se trouve avoir Espadille & Manille troisiéme avec un autre Roi & Dame, il doit après avoir pris du Roi apelé, jouer Espadille & Manille, le Roi & la Dame, cela fait cinq mains, & remarquer si l'Hombre coupe à ce dernier Roi, en rejouer ou de la couleur du Roi apelé, ou faire à-tout, parce que si l'Hombre n'a pas le Baste, il prend & montre.

Que si l'Hombre lâche à la sixiéme main, cela fait connoître qu'il veut que l'on entreprenne la vole.

Quand on veut entreprendre la vole, il faut faire à-tout d'Espadille, pour faire tomber Manille ou Baste, lorsqu'on ne l'a pas ; car votre Roi l'auroit fait voir s'il l'avoit eu seul avant la sixiéme main.

Quand l'Hombre jouë avec les deux As noirs, il doit faire d'abord à-tout d'un petit pour voir venir ; & faisant après à-tout d'Espadille, Manille tombe ordinairement : de même s'il jouë sans les As noirs, il doit faire à-tout d'un petit, si c'est à lui à jouer.

Pour empêcher la vole, il faut remarquer la couleur où l'Hombre & son Roi n'ont pas coupé, pour en garder les bonnes cartes, & préférablement celles dont celui qui est avec vous n'a point, & de celles dont le Valet & la Dame sont tombez.

Quand la carte pour la vole est jouée, ceux qui sont contre, & qui ont quatre cartes, doivent jetter sur cette carte les Rois & Dames qui sont Rois où l'on a coupé, & garder un Valet troisiéme d'autre couleur ; & l'autre garde la meilleure dont le Roi & la Dame ont été jouez, parce que ce doit être la fausse sur quoi la vole est hazardée.

L'Hombre doit remarquer si son Roi après avoir pris, jouë une autre fausse ; c'est-à-dire, qu'il coupera en cette couleur, & ne pas manquer de lui en rejouer dès que sa main lui vient.

Si celui qui est apelé jouë une fausse, & que celui qui la prend soit contre l'Hombre, il doit après avoir pris, faire à-tout d'un petit si son camarade voit venir, afin de faire tomber l'à-tout du Roi apelé, qui ne coupera plus après.

LOIX DU JEU
DE QUADRILLE.

I. IL n'eſt pas permis de donner les cartes, autrement que par quatre & trois, étant libre à celui qui mêle, de commencer par quatre ou par trois: ſi en donnant les cartes il s'en trouve une ou pluſieurs tournées, on refait.

II. Si le Jeu eſt compoſé de plus ou moins de cartes, on refait.

III. S'il y en a deux de même maniére, & qu'on s'en aperçoive avant le coup achevé, le coup eſt nul: ſi toutes les cartes ſont jouées, le coup eſt bon, de même que les precedens qui ont été jouez.

IV. Celui qui donne mal, refait, & ne fait pas la bête.

V. Si celui qui jouë, ou ſans prendre, ou en apelant, nomme une autre couleur que celle où il a ſon Jeu, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la premiére, eſt la triomphe, ſans pouvoir en revenir.

VI. Celui qui jouë, doit nommer ſa couleur par ſon nom propre, de même que le Roi qui apelle.

VII. Celui qui a dit, paſſe, ne peut plus être reçû à jouer, à moins qu'il ne jouë forcé, parce qu'il a Eſpadille.

VIII. Celui qui a demandé à jouer, eſt obligé de jouer.

IX. Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer ſans prendre, à moins qu'on ne le force.

X. Celui qui a demandé à jouer, peut jouer sans prendre, par préférence à celui qui le force.

XI. Celui qui a les quatre Rois, peut apeler la Dame d'un de ses Rois.

XII. L'on ne peut apeler le Roi ni la Dame de la couleur qui est triomphe.

XIII. Celui qui a un ou plusieurs Rois, peut apeler un de ses Rois qu'il a; il est pour lors obligé de faire six mains seul pour gagner; il gagne sans partager avec personne, & perd seul.

XIV. L'on ne peut point demander Gano à son ami, ni le faire apuyer.

XV. L'on ne doit jouer qu'à son rang; mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

XVI. Celui cependant qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi apelé, joueroit *à tout* d'Espadille, Manille ou Baste, ou même joueroit le Roi apelé pour faire connoître qui est l'ami, ne sçauroit entreprendre la vole, il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

XVII. Celui qui a tiré de son jeu une carte, & l'a presentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un Matador; celui qui joue sans prendre n'est pas sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant apelé.

XVIII. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, ni de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XIX. Il est libre de tourner les levées fai-

tes par les autres pour voir ce qui a été joué.

XX. L'on ne doit tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsque l'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXI. Celui qui au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne & voit son Jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées.

XXII. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, si l'on l'en fait apercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé; si les cartes sont pliées, il ne fait qu'une bête, quand il auroit renoncé plusieurs fois.

XXIII. Il faut, pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, que celui qui a renoncé aye joué sa carte pour le coup suivant; pouvant autrement la réprendre sans avoir fait faute.

XXIV. Si la renonce préjudicie au Jeu, & que le coup ne soit pas achevé, on peut reprendre le Jeu & le commencer à la levée où la renonce a été faite; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le Jeu.

XXV. Celui qui ayant demandé en quoi est la triomphe couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, il ne feroit pas la bête.

XXVI. Celui qui sans avoir demandé la triomphe, couperoit d'une couleur qui ne la seroit pas, & auroit plié la levée, feroit la bête.

XXVII. Celui qui montre son Jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête, excepté celui qui jouë sans prendre, ou seul.

XXVIII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup, vont ensemble, à moins qu'il ne soit convenu autrement.

XXIX. Les plus fortes bêtes se jouent toûjours les premiéres.

XXX. Les trois Matadors ne peuvent être forcez par une triomphe inférieure.

XXXI. Le Matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui jouë.

XXXII. Le Matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe inférieure promptement jouée.

XXXIII. Les Matadors & le Sans-prendre ne peuvent plus demander, quand on a coupé & mêlé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât & coupât si vîte qu'on ne lui en donnât pas le tems; auquel cas, s'il n'a rien reçû pour le jeu, & la Consolation d'aucun des Joueurs, il est en droit de demander le Sans-prendre & les Matadors avec le Jeu qui lui est encore dû; si c'étoit lui qui eût occupé ou donné les cartes, il ne pourroit plus en revenir.

XXXIV. Si celui qui jouë sans prendre avec des Matadors, demande l'un sans demander l'autre; il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

XXXV. Celui qui demande des Matadors n'en ayant pas, au lieu de demander le Sans-prendre; de même que celui qui demande le Sans-prendre au lieu des Matadors, ne peut point exiger qu'on lui paye ce qui lui est véritablement dû, ce Jeu demandant une explication formelle, celui qui jouë en apelant n'est pas reçu à cette distinction.

XXXVI. Si l'un des deux Joueurs a été payé des Matadors, l'autre est en droit de s'en faire payer, encore qu'ils n'ayent pas été demandez.

XXXVII. Les Matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de ceux qui font jouer ensemble ou séparément.

XXXVIII. Celui qui jouë sans prendre, est obligé de nommer sa couleur, quoiqu'il ait jeu sûr.

XXXIX. Le Jeu, le devant, la Consolation & la Bète ne se prescrivent pas; on peut les demander plusieurs coups après.

XL. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les Bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

XLI. Celui ou ceux qui faisant jouer, font toutes les mains, gagnent ce qu'on est convenu pour la vole.

XLII. La vole ne tire point les Bêtes qui ne vont pas au jeu.

XLIII. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui auroit payé s'il l'avoit faite.

XLIV. La vole est entreprise, lorsqu'après avoir fait les six premiéres mains, soit qu'on soit seul, ou avec le Roi apelé, on a joué la carte pour la septiéme main.

XLV. Quand la vole est entreprise, on ne peut plus s'en dédire.

XLVI. Celui qui parleroit sur le Jeu pour encourager son ami, ne pourroit prétendre à la vole.

XLVII. Celui qui parleroit pour l'en faire désister, feroit la Bête.

XLVIII. Il n'est pas permis d'avertir son ami qui est à jouer, que l'on a six mains.

XLIX. Ceux qui défendent la Poule, ne peuvent point se communiquer leur jeu, quoique la vole soit entreprise; & les uns

ni les autres ne doivent pas dire un mot qui interresse le Jeu.

L. Celui qui est forcé de jouer avec Espadille, ne peut prétendre à la vole.

LI. La vole ne sçauroit être entreprise que le Roi apelé n'ait paru.

LII. L'on peut lorsque le Roi apelé n'a point paru, jouer jusqu'à la dernière carte; sans encourir la peine de ceux qui manquent la vole.

LIII. Ceux qui feroient la vole sans avoir fait connoître le Roi, n'en seroient point payez, encore que la Dame en eût été jouée, & eût fait une levée, pouvant arriver que celui qui a le Roi, a gagné par mégarde, ou voulu faire l'inpasse, la Dame ne dénotant pas le Roi.

LIV. Ceux qui ayant entrepris la vole, ne la font point, ne laissent pas de gagner le Jeu, le Devant & les Bêtes, s'il en va sur le Jeu; & de se faire payer le Jeu, la Consolation & les Matadors s'ils en ont, de même que le Sans-prendre.

LV. Ceux qui admettront le Contre au Jeu de Quadrille, le recévront à jouer, par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans prendre.

LVI. Celui qui ayant joué sans prendre, s'est engagé à la vole sans la faire, paye à chacun le droit de la vole, & il n'est payé ni du Sans prendre, ni des Matadors, s'il en a, pas même de la consolation, ni du Jeu, il ne tire point le devant, mais il ne fait point la Bête, à moins qu'il ne perde le Jeu, auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le Jeu, & fait la Bête de ce qui est au Jeu.

LVII. Celui qui fait joüer, & ne fait point trois mains ou quatre, ainsi que l'on est convenu, fait la Bête seul, & paye seul aussi tout ce qui est à payer; & s'il n'en faisoit point, il payeroit outre cela à ses deux adversaires, le droit de la vole, & non à son ami; afin que cet appas de gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir lorsque le Jeu est desespéré.

LVIII. Lorsque l'on joüe le Roi rendu, celui à qui le Roi a été rendu, est obligé de faire seul six mains; au sur plus, il gagne ou perd seul.

LIX. Si celui qui a commencé la Partie ne veut point l'achever, il doit payer tout ce qu'il y a de perte au Jeu, & les cartes.

LX. Si c'étoit pour vâquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la partie, en prenant un mémoire de l'état du Jeu, du consentement des autres Joueurs.





DECISIONS NOUVELLES, SUR LES DIFFICULTEZ & incidens qui peuvent survenir au Jeu de Quadrille.

ARTICLE PREMIER.

De la Donne.

S'IL se trouve une carte tournée, quelle qu'elle puisse être en donnant, il faut refaire ; la raison en est qu'il n'est pas juste qu'un des Joueurs ait le desavantage qu'on lui sçache une carte de son jeu qui peut lui porter préjudice, s'il fait jouer sans prendre, ou en apelant un Roi, ou même en défendant le Jeu. D'ailleurs, la Loi ne seroit pas égale, si la carte tournée qui vient à l'un des Joueurs étoit reçuë & le coup jugé bon ; pendant que s'il en venoit une seconde tournée à un autre Joueur, & une troisiéme à un autre, le coup ne vaudroit pas, & seroit réputé faux : cependant cette seconde ou troisiéme carte venuë à différens Joueurs, ne pourroit faire dans leur jeu, que l'effet que la premiére peut faire dans le jeu de celui qui l'a, par conséquent le jeu de deux ou trois cartes tournées à dif-

férens Joueurs, étant réputé faux, il eſt raiſonnable qu'à une ſeule il le ſoit auſſi.

Il n'eſt pas permis de donner les cartes, autrement que par quatre & trois, comme certains Joueurs le pretendent mal-à propos, puiſque ſuivant en tout ce qu'on peut les loix de l'Hombre, où les cartes ne peuvent être données que trois à trois, il n'eſt point juſte de s'écarter de cette loi, qui n'a rien que de fort raiſonnable, & qui eſt contraire aux abus qui pourroit provenir de la liberté de donner à ſa fantaiſie, par la connoiſſance que quelques Joueurs de mauvaiſe foi pourroient avoir des cartes.

ARTICLE SECOND.

De la maniére d'apeler.

LE ſentiment de quelques Joueurs qui veulent que celui qui a les quatre Rois, paſſe, s'il ne jouë pas ſans prendre, eſt contraire à la liberté du Jeu de Quadrille; & la raiſon veut qu'il lui ſoit libre de jouer, ou en apelant une Dame, ou un de ſes Rois, étant généralement reçû, que celui qui ne veut pas hazarder le Sans-prendre, peut apeler un de ſes Rois: & s'il ne veut pas jouer ſeul, apeler une Dame autre que celle de la triomphe.

Obſervez que pour apeler une Dame, il faut avoir les quatre Rois; ainſi ſi l'on n'avoit pas celui de la triomphe, quoique l'on eût les trois autres, on ſeroit obligé d'apeler un des Rois que l'on a, ou de paſſer.

ARTICLE TROISIE'ME.

De la maniére de jouer les Cartes.

COmme les peines ne sont imposées aux fautes qui se font dans tous les Jeux de commerce, que pour empêcher les abus que la mauvaise foi pourroit introduire, l'on a jugé à propos d'user de sévérité pour les coups suivans, à cause qu'il seroit aisé d'en abuser s'ils étoient jugez autrement.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, & l'a presentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire ; si elle peut étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un Matador.

Ce cas est aussi bien pour ceux qui défendent la Poule, que pour ceux qui font jouer.

Celui qui jouë sans prendre, ou seul, s'étant apelé lui-même, n'est pas sujet à cette loi, ne pouvant tirer aucun avantage de sa carte qu'il montreroit.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi apelé, jouë à-tout d'Espadille, Manille ou Baste, ou même jouë le Roi apelé pour faire connoître qu'il est l'ami, ayant d'autres Rois qu'il craint que l'Hombre lui coupe, ne peut point prétendre la vole ; il doit même être condamné à faire la Bête, si la carte montrée sert à faire gagner le jeu qui seroit douteux.

ARTICLE QUATRIE'ME.

Des méprises & des accidens.

LA liberté que l'on a au Quadrille de voir ce qui s'est passé dans les levées faites, peut faire commettre une faute qui vient des deux Joüeurs, l'un la faisant, & l'autre l'occasionnant; ce qui a fait décider le coup en la maniére ci-après.

Celui qui au lieu de tourner les levées d'un des Joüeurs, tourneroit son jeu, qui seroit devant lui, & le verroit, ou le feroit voir aux autres Joüeurs, feroit la Bête de moitié avec celui à qui seroit le jeu vû; l'un payeroit pour son peu d'attention, & l'autre pour sa nonchalance, devant toûjours avoir son jeu à la main, pendant que le coup se jouë: Cette loi est d'autant mieux établie, qu'elle empêche plusieurs abus; premiérement, les piéges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient compter le jeu, en mettant les jeux auprès des levées faites; en second lieu, la mauvaise foi de celui qui faisant semblant de compter le jeu, tourneroit les cartes des Joüeurs qui pourroient par hazard ou mégarde les avoir posées sur la Table.

ARTICLE CINQUIE'ME.

Des Renonces.

CElui qui renonce ne fait point la Bête, quand même la main seroit levée en l'air, s'il s'en aperçoit, & empêche que la main

ne soit pliée sur le tapis; mais si elle est renversée par celui qui la gagne, il fait la Bête.

Il fait aussi la Bête, lorsque la main est couverte d'une autre carte par celui à qui elle apartient, à moins que sur le champ il n'avertisse lui-même, & avant que d'avoir rejoüé; auquel cas il reprendroit sa carte sans faire la Bête.

Celui-là ne renonceroit pas à qui l'on auroit dit, la Triomphe est en telle couleur, & qui n'ayant pas de la couleur joüée, couperoit de celle qu'on lui auroit dit être la Triomphe; mais il ne pourroit reprendre sa carte, & la levée iroit à qui elle seroit de droit, n'étant pas naturel de punir la bonne foi comme la mauvaise, ou ce qui peut l'être réputé.

Celui qui sans avoir demandé la Triomphe couperoit d'une carte qui ne la feroit pas, & auroit plié la levée, feroit la Bête, si l'on s'en apercevoit, pouvant y avoir de la mauvaise foi.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup, si l'on ne s'en aperçoit qu'après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une Bête; mais si après qu'on l'a fait apercevoir de la premiére, on le fait encore apercevoir d'une seconde, & après d'une troisiéme, il fait autant de Bêtes qu'il a renoncé de fois, & il doit reprendre ses cartes, & les jouer de la maniére qu'il faut; les autres Joueurs doivent observer de jouer le coup de même qu'ils l'avoient joué auparavant.

ARTICLE SIXIE'ME.

Des fautes de montrer son Jeu.

LA faute de montrer son jeu pour être ordinaire, n'en est pas moins considérable, puisque la tolérance que l'on en feroit pourroit introduire plusieurs abus.

Il ne sera donc pas permis à ceux qui font joüer ni à ceux qui défendent la Poule, de montrer leur jeu, que le jeu ne soit gagné, parce que l'ami de celui qui a montré son jeu pourroit en tirer avantage; ainsi celui qui le montreroit feroit la Bête.

Ce cas ne regarde pas le Sans-prendre, ni celui qui s'est apelé, dont le jeu ne peut être favorisé de personne.

Ceux qui défendent la Poule, encore qu'ils ayent fait six mains, ne doivent point montrer pour cela leur jeu, mais joüer jusqu'à la derniére carte, pour voir si l'Hombre fera ses trois mains pour ne pas faire la Bête seul.

ARTICLE SEPTIE'ME.

Des fautes de parler.

IL n'est point permis de parler, en quelque maniére que ce soit au Jeu de Quadrille; pas même dire cela est Roi; celui qui est à jouer devant le sçavoir, ou pouvant l'aprendre par les levées déja faites; l'on ne doit pas non plus dire que l'on a coupé à telle ou telle couleur,

couleur, celui qui eſt à jouer ne peut pas même le demander, mais le chercher dans les cartes déja paſſées.

Celui qui parleroit ſur le jeu pour encourager ſon ami, ne pourroit prétendre à la vole.

Celui qui parleroit de maniére à l'en faire déſiſter, feroit la Bête.

Il n'eſt ſeulement pas permis de dire que l'on a ſix mains.

La liberté que chaque Joueur a de voir les levées faites toutes les fois que bon lui ſemble, ne doit s'entendre que pour les coups où ſon tour vient de jouer, n'ayant beſoin de ſçavoir ce qui a paſſé, que lorſque ſon tour eſt venu de jouer pour ſe déterminer.

On remédiera par-là aux abus qui ſe commettent aſſez ſouvent, lorſque celui dont le tour de jouer eſt paſſé, ou n'eſt pas encore venu, compte telle ou telle couleur, puiſqu'il détermine par-là celui qui eſt en ſuſpens à jouer une carte plûtôt que l'autre; d'ailleurs outre le préjudice que cela peut porter au jeu, il n'eſt pas de l'honnêteté de le faire.

ARTICLE HUITIE'ME.

De la Bête.

LA Bête ne ſe preſcrit point, on eſt en droit de la demander pluſieurs coups après, en prouvant que l'on a gagné ſur le coup où elle dévroit naturellement aller, mais il n'en eſt pas de même des mépriſes que l'on peut faire en comptant les Bêtes: car, par exemple, ſi une Bête qui dévroit être de cinquante-ſix n'avoit été comptée que pour quarante-deux,

& que celui qui gagne les eût reçus, ſans demander le ſurplus de la mépriſe, il ne ſeroit pas reçû à y revenir, ſi le coup d'après étoit joué, pour éviter les embarras où de pareilles vérifications pourroient jetter, outre qu'il n'y auroit pas de la juſtice, puiſqu'il ne riſquoit pas de perdre au-delà de ce qu'il gagne.

ARTICLE NEUVIE'ME.

Du Sans-prendre & des Matadors.

LE Sans-prendre & les Matadors doivent être demandez avant qu'on aye coupé pour le coup ſuivant, autrement ils ne doivent pas être payez.

On a cependant jugé que cette exception étoit à propos pour punir la mauvaiſe foi de ceux qui pour faire tomber dans ce cas ceux qui ont droit de les demander, mêlent & font couper avant même qu'on aye penſé à relever les cartes, & par conſéquent demandé ce qui doit revenir aux gagnans.

Si celui qui jouë ſans-prendre ou avec des Matadors, ou ſans Matadors, n'a point reçû d'aucun Joueur ce qui lui revient pour le Jeu, quoique l'on aye coupé, il peut demander, avec le Jeu, le Sans-prendre & les Matadors, s'il en a.

Si celui qui a joué ſans prendre ne l'a point demandé, & a lui-même coupé ou donné les cartes, il ne lui eſt dû que le jeu.

Si celui qui a joué ſans prendre avec des Matadors, demande par mégarde l'un pour l'autre, il ne lui ſera rien payé, s'il ne ſe reprend avant que l'on aye coupé, ce Jeu demandant une explication formelle.

Celui qui jouë en apelant un Roi, n'eſt pas recevable à cette diſtinction, parce qu'étant deux à faire leur Jeu, ils peuvent l'un ou l'autre demander ce qui leur eſt dû avant que l'on aye coupé; cette loi n'étant que pour ceux qui jouënt ſans-prendre, ou ſeuls, s'étant apelez.

Celui qui jouant ſans prendre montre ſon jeu qu'il a ſûr, ſans nommer la couleur, doit jouer en la couleur qu'un de ſes adverſaires nomme; ſi ayant repris ſes cartes, il laiſſe jouer le premier, qui eſt en droit en jouant ſa premiére carte, de nommer la Triomphe qu'il veut, ſi l'Hombre n'a pas nommé lui-même auparavant, ou ſi étant premier à jouer, il fait à-tout d'Eſpadille, ou Baſte, ſans ſpécifier la couleur, ne l'ayant point ci-devant nommé; ce Jeu, comme il a été déja dit, demandant une entiére explication.

ARTICLE DIXIE'ME.

Des coups où l'on jouë forcé.

Lorſque tous les Joueurs ont paſſé, celui qui a Eſpadille eſt obligé de jouer; il eſt à préſumer qu'ayant paſſé, il ne doit pas avoir beau jeu; la juſtice par conſéquent ne feroit pas qu'il fût ſujet à la loi de ceux qui jouënt de leur bon gré, laquelle les oblige à faire trois mains pour ne pas faire la Béte ſeuls; c'eſt cette raiſon qui a fait régler, que celui qui jouë avec Eſpadille ne fait point la Bete ſeul, quand il ne feroit qu'une main.

ARTICLE ONZIE'ME.

Du contre, de la Vole & de la Dévole.

LE Jeu de Quadrille étant un Jeu à la Françoise, peut, ce semble, admettre le Contre que l'on a voulu établir à l'Hombre à l'instar du Jeu de la Bête, ceux donc qui le voudront admettre, suivront la régle suivante.

Celui qui voudroit jouer sans prendre, & s'engager à la vole, seroit reçû à jouer au préjudice de celui qui seroit à parler avant lui, & qui voudroit jouer simplement sans prendre.

Celui qui auroit joué sans prendre s'étant engagé à la vole, & ne la feroit pas, payeroit à chacun le droit de la vole manquée, ne seroit payé ni du Sans-prendre, ni des Matadors, s'il en avoit, ni de la Consolation, il ne tireroit pas même le Devant, & les Bêtes qui iroient au Jeu; mais il ne feroit pas la Bête, à moins qu'il ne perdit le Jeu, auquel cas il payeroit tout ce qui seroit dû pour la Consolation, le Sans-prendre, la Vole & les Matadors, s'il en avoit.

Comme c'est un coup qui ne peut être que très-rare, on ne risque pas beaucoup de l'admettre.

Celui qui a été obligé de jouer avec Espadille ne peut prétendre à la vole, à cause de l'avantage qu'Espadille découvert peut lui procurer.

Le Roi apelé doit avoir paru pour avoir droit à la vole, autrement, comme l'on n'en court pas les risques, on n'en peut espérer la rétribution.

Celui qui faiſant jouer ne feroit point de main, feroit la dévole, qu'il payeroit aux deux qui défendroient la Poule, & non à ſon ami, afin que l'apas du gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit ſecourir, lorſque le jeu feroit deſeſpéré.

Cette loi, toute rigoureuſe qu'elle eſt, ne la ſçauroit trop être, puiſqu'elle tend à empêcher qu'on ne jouë que des Jeux médiocres, & que d'ailleurs il eſt preſque impoſſible que l'Hombre & celui qui a le Roi apelé, ayent aſſez mauvais Jeu pour ne pas faire une main à eux deux, ce qui ſuffit pour empêcher la Dévole.

Une Régle généralement reçuë eſt, que ceux qui montrent leur jeu, ne peuvent plus prétendre à la vole; cependant ſi un des Joueurs ayant dans ſon jeu cinq, ou bien ſix mains aſſurées, le montre, en diſant qu'il entreprend la vole, quoique ſon ami ſoit à jouer, il y eſt reçu ſans que les adverſaires puiſſent l'empêcher; mais il leur eſt libre de faire jouer à l'ami de celui qui entreprend la vole, telle carte de ſon jeu qu'il leur plaira, afin qu'il ne puiſſe tirer avantage du jeu de ſon ami qu'il a vû; ce qui n'eſt valable qu'au cas que ceux qui font jouer n'ayent point encore ſix mains; car s'ils ont déja ſix mains, il n'y a que celui qui eſt à jouer qui ſoit en droit de l'entreprendre, ou de s'en déſiſter, ſuivant les Régles ordinaires.

Le coup ci-deſſus a été d'autant plus juſtement adouci de la ſorte, que celui qui montre ſon jeu n'en peut tirer aucun avantage, mais ſeulement abreger la longueur du coup; & il eſt cenſé dès-lors avoir entrepris la vole ſoit qu'il la faſſe ou non.

ARTICLE DOUZIE'ME.

Le Roi rendu.

CEtte maniére de jouer eſt aſſez en uſage dans quelques Provinces ; l'on ſuit en tout les Loix du Quadrille ordinaire, il ſuffira de dire que celui qui ayant le Roi apelé, auroit dans ſon jeu trois mains ſûres, rendroit le Roi pour faire perdre l'Hombre, feroit la Bête, pour punir ſa mauvaiſe volonté ; c'eſt un cas qui eſt arrivé, mais qu'il ſera rare de revoir.





LE JEU DE L'HOMBRE A TROIS.

IL est inutile de s'arrêter à l'Etimologie du Jeu de l'Hombre ; il suffit de dire que les Espagnols en sont les Auteurs, & qu'il se sent du flegme de la Nation, dont il tire son origine, aussi demande-t'il beaucoup d'aplication, & quelque vivacité qu'on ait, on y fait des fautes quand on pense à autre chose, ou qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi pour le bien jouer il faut du silence & de la tranquilité. Il est donc de la discrétion de ceux qui sont presens quand on jouë, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir jouer, si cela ne se peut faire sans distraire les Joueurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent aprendre, que c'est une étude qui donne plus de peine que de plaisir ; car il est sans contredit le plus beau & le plus di-

vertissant de tous les Jeux, pour ceux qui ont ce qu'on apelle ordinairement l'esprit du Jeu.

Il n'y a à proprement parler, qu'une maniére de jouer l'Hombre qui doit être à trois personnes, quoique l'usage ait fait qu'on a donné ce nom à une façon de jouer à deux personnes, qui n'aproche en rien de l'agrément & de la perfection du Jeu à trois, qui est celui dont nous donnons les Régles; nous ne laisserons pas d'en dire deux mots à la fin de cet Ouvrage.

Ce Jeu ayant déja été traité, il suffira en suivant la même maniére qui est assez simple & facile, d'y ajoûter ce qui peut y avoir été oublié, & corriger les fautes qui s'y sont glissées; & quoiqu'il semble que dans les régles qu'on a donné du Quadrille, on ait suffisamment traité de la valeur des cartes, soit qu'elles soient Triomphes ou non, il ne sera pas inutile, en commençant ce Traité, de rapeler ce qui en a été dit en peu de mots, pour éviter la peine à ceux qui veulent aprendre ce Jeu, d'avoir recours ailleurs.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des Cartes est de quarante; les Marchands les vendent ordinairement toutes préparées; sinon, on prend un Jeu entier, qui est composé de cinquante-deux cartes, dont on ôte les quatre Dix, les quatre Neuf, & les quatre Huit, qui sont douze cartes à ôter de cinquante-deux, ainsi il en reste quarante, & ces quarante font le Jeu de l'Hombre.

De l'Ordre naturel des Cartes.

J'apelle l'ordre naturel des cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point Triomphes.

Il y a quatre couleurs, deux noires, & deux rouges; les deux noires sont le Pique & le Trefle.

L'ordre du Pique & du Tréfle est comme dans les autres Jeux, & est toute naturelle; le Roi, la Dame, le Valet, le Sept, le Six, le Cinq, le Quatre, le Trois & le Deux.

Il faut observer seulement que les As noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des cartes; la raison est qu'ils sont toûjours Triomphes, comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le Careau & le Cœur, dont l'ordre est different: le voici.

Le Roi, la Dame, le Valet, l'As, le Deux, le Trois, le Quatre, le Cinq, le Six, & le Sept.

Mais afin qu'on le voye d'un clin d'œil, on les a mises ci-aprés suivant l'ordre naturel.

Noires.

Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois. Deux.

Rouges.

Roi. Dame. Valet. As. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept.

Observez qu'il y a dix cartes en rouge, & qu'il n'y en a que neuf en noir, par la raison que nous avons déja dite, que les As noirs, qui sont toûjours Triomphes, n'y ont point de place.

De l'Ordre des Cartes quand elles font Triomphes.

Il faut fe fouvenir ici de ce que nous venons de dire, que les As noirs font toûjours Triomphes, en quelque couleur que l'on jouë : ainfi, foit qu'on jouë en Pique, Tréfle, Cœur ou Careau, l'As de Pique apelé Efpadille, eft toûjours la premiére Triomphe, & l'As de Tréfle apelé Bafte, toûjours la troifiéme. De-là vient auffi qu'il y a toûjours douze Triomphes en rouge, & qu'il n'y en a qu'onze en noir.

L'As de Pique s'apelle Efpadille, & l'As de Tréfle fe nomme Bafte.

Cela fupofé, il eft aifé de voir que la premiére Triomphe & la troifiéme font toûjours fixes ; la difficulté eft de fçavoir quelle doit être la feconde Triomphe.

En quelque couleur que l'on jouë, la derniére carte dans l'ordre naturel devient la feconde Triomphe ; ainfi le Deux de Pique, quand on jouë en Pique, eft la feconde Triomphe, & pour lors fe nomme Manille. Il en eft de même du Deux de Tréfle quand on jouë en Tréfle.

Quand on jouë en rouge, le Sept de Cœur ou le Sept de Careau font la feconde Triomphe, c'eft-à-dire, le Sept de Cœur quand on jouë en Cœur, & le Sept de Careau, quand on jouë en Careau, pour lors s'apellent auffi Manille.

Il y a donc comme vous voyez, quatre Manilles ; fçavoir, les deux Deux en noir, & les deux Sept en rouge ; mais elles ne joüiffent de ce privilége que lorfque l'on jouë en la couleur dont elles font. Par exemple, fi l'on jouë en Pique, le Deux de Pique eft

le Manille, & les trois autres font les derniéres cartes de la couleur dont elles font : il en eft de même des autres lorfqu'elles font Triomphes.

Il n'y a plus qu'une feule obfervation ; c'eft à l'égard des As rouges quand on jouë en rouge ; car ils changent de place : ainfi quand on jouë, par exemple, en Cœur, l'As de Cœur marche devant le Roi, & eft alors la quatriéme Triomphe. Il en eft de même de l'As de Careau quand on joue en Careau, & pour lors ils s'apellent Pontes.

Mais il faut fe fouvenir que ce n'eft que quand on jouë en la couleur dont ils font ; car hors de-là, ils fuivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyez les Tables fuivantes, où les Triomphes font dans leur ordre.

Noires.

Efpadille. Manille. Bafte. Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.

Rouges.

Efpadille. Manille. Bafte. Ponte. Roi. Dame. Valet. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six.

Obfervez qu'il n'y a qu'onze Triomphes en noir, & douze en rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les Triomphes au Jeu de l'Hombre ne fe font pas comme à l'Impériale & à la Bête, en tournant une carte, car on ne tourne point.

Voici donc comme elles fe font ; quand on a donné les cartes, comme nous allons dire, chacun voit fon jeu, & parle à fon rang.

Supofons que vous êtes le premier en carte, & que vous ayez, par exemple, Efpa-

dille, le Deux de Pique, le Baste, le Sept de Pique & le Trois, avec quatre autres cartes de différentes couleurs ; consultez l'ordre des cartes quand elles sont Triomphes, vous verrez que vous avez trois Matadors, le Sept & le Trois, qui est très-beau jeu, vous demandez si on le jouë : Je supose que les autres n'ont pas de jeu, on vous répond que non ; vous dites alors : Je jouë en Pique, & vous faites votre écart, comme nous dirons ci-apres, & voilà comme se font les Triomphes. Ce que je dis du premier en cartes se doit entendre des deux autres, quand ceux qui précédent n'ont pas de Jeu, & ont dit Passe.

Les Triomphes se font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer, la couleur en laquelle il a son jeu.

Mais il faut bien se souvenir de la nommer avant d'avoir vû sa rentrée, car si celui qui jouë voit sa rentrée, ou même la tourne devant ses yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il jouë, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qui leur plaît ; & pour lors il est obligé de jouer en celle que l'on nomme la premiére.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'Hombre ; en ce cas, il est permis à l'Hombre de reprendre dans son écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommée pour lui : mais il faut pour cela que sa rentrée ne soit pas jointe à son jeu, car si elle y est jointe, il ne lui est pas permis de refaire son écart.

Il faut nommer formellement la couleur ; & il ne suffiroit pas à celui qui joueroit, par

exemple, en Tréfle, de montrer qu'il écarte trois Cartes, qui feroient un Cœur, un Pique & un Carreau, & de dire : Vous voyez bien en quoi je jouë ; parce que l'on peut écarter des Triomphes.

Il ne fuffit pas auffi de dire : Je jouë en Amour, Guerre, ou Indifférence, pour dire en Tréfle, Pique ou Careau ; en un mot il faut nommer formellement, & il n'y a point d'équivalent qui fuffife.

Si l'Hombre, après avoir vû fa rentrée, fe fouvient qu'il n'a pas nommé fa couleur, & qu'il la nomme devant qu'on en ait nommé une autre, il n'encourt aucune peine, & fa couleur eft bien nommée.

Si l'Hombre nomme une couleur pour l'autre, il doit jouer en celle qu'il nomme la premiére : ainfi fi ayant Jeu à jouer en Pique, il difoit, Je jouë en Cœur, dis-je Pique, il feroit obligé de jouer en Cœur.

En ce cas il lui eft permis de refaire fon écart, fupofé que la rentrée ne foit pas jointe à fon Jeu.

Celui qui jouant fans prendre, nomme une couleur pour une autre, il eft obligé de jouer en la couleur qu'il a nommée.

Des Matadors & de leurs Priviléges.

Il n'y a proprement que trois Matadors, Efpadille, Manille & Bafte, qui font les trois premiéres Triomphes de la couleur où l'on jouë.

Efpadille eft toûjours l'As de Pique.

Manille eft le Deux en noir, & le Sept en rouge, & le Bafte eft l'As de Tréfle.

Le Privilége des Matadors eft de ne pouvoir être forcez par aucune Triomphe infé-

rieure, un exemple éclaircira ceci.

Suposons que j'aye en main le Baste seul, c'est-à-dire, sans autre Triomphe, & que celui qui est le premier en carte joue le Roi de Triomphe, je ne suis pas obligé de mettre mon Baste, & je m'en vas de telle carte qu'il me plaît de celles que j'ai dans la main.

J'ai dit d'aucune Triomphe inférieure, parce que les supérieures forcent les inférieures: ainsi dans l'exemple ci-dessus, si le premier en carte joüoit Espadille ou Manille, qui sont Triomphes supérieures au Baste, je serois obligé de le mettre, parce que, comme nous avons dit, le supérieur force l'inférieur.

Remarquez cependant, qu'il faut que ce soit le premier qui joue le Matador supérieur pour forcer l'inférieur.

Car par exemple, si je suis dernier en carte, & que j'aye le Baste seul, si le premier joue à-tout du Roi, & que le second mette Espadille sur le Roi, je ne suis pas obligé de mettre le Baste, parce que Espadille n'a point été joué par le premier.

Quand je dis par le premier, je n'entends pas le premier en carte; mais celui qui joue après avoir fait la levée derniére.

Un autre privilége des Matadors, est d'être payez d'un jetton, quand on les joue simples, ou de deux quand on les joue doubles; comme nous l'expliquerons plus amplement.

Mais pour être payez, il faut qu'ils soient tous les trois dans la main de celui qui joue, autrement ils ne se payent point.

Autrefois l'Hombre les payoit quand il faisoit la Bête, & que les trois Matadors étoient dans la main de l'un des deux autres; mais cela n'est plus en usage.

Si l'Hombre gagne avec les trois Matadors, il se les fait payer; s'il perd, il les paye aux autres. Ce privilége se communique à toutes les autres Triomphes qui sont de suite, & ces Triomphes usurpent alors le nom de Matadors: Ainsi celui qui a les quatre premiéres Triomphes, se fait payer quatre Matadors; s'il a les cinq premiéres, il en fait payer cinq; & ainsi des autres à proportion jusqu'à neuf: mais il faut pour être payez, que les Triomphes soient de suite.

De la maniére de disposer le Jeu.

Il faut d'abord compter pour chacun des Joueurs vingt Jettons & neuf Fiches, & se souvenir que chaque Fiche vaut vingt Jettons, & s'apelle Cent.

Il faut ensuite convenir de la valeur de chaque Fiche: si elle vaudra cinq, dix, vingt, trente sols, ou plus ou moins; & c'est ce qu'on apelle jouer aux cinq, aux dix, ou de trente sols le Cent.

Après quoi il faut tirer les places; ce qui se fait en mettant aux trois places où sont comptez les Jettons, trois cartes de différentes couleurs, & en prenant trois des mêmes couleurs, que l'on fait tirer au sort aux trois Joueurs; & chacun se place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avoit autrefois des cérémonies très-incommodes, chacun se déférant l'honneur de tirer le premier dans les trois cartes que l'on presente; mais on les a suprimées; & l'usage est que celui qui est entré le dernier dans la chambre, tire le premier.

On ne laisse pas encore de faire quelquefois quelques complimens; mais cela cesse-

dès le moment qu'on allégue la loi de tirer le premier, quand on eſt entré le dernier.

Chacun ayant tiré & s'étant mis à ſa place, on regarde à qui fera ; & pour cela, on tourne une carte au milieu de la Table, après quoi en diſtribuant aux trois joueurs des cartes tournées l'une après l'autre, celui qui a la plus haute de la couleur de celle qui eſt au milieu de la Table, eſt celui qui fait.

Il y a ſi peu de deſavantage à faire d'abord, que les Meſſieurs ſe font ordinairement honneur de ſervir les Dames. Mais quand il y a deux Dames & un homme, l'uſage eſt que les Dames ſervent l'Homme.

De la maniére de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit avoir neuf Fiches & vingt Jettons avant de donner ; on marque le Jeu, en mettant chacun trois jettons devant ſoi, & deux à chaque fois que l'on paſſe ; & l'on apellé cela jouer trois & deux. Autrefois on ne mettoit devant ſoi que deux Jettons chacun, & un chaque fois qu'on paſſoit ; mais cela ne ſe pratique plus : cependant il y en a encore qui ne mettent qu'un Jetton à chaque Paſſe, & cela s'apelle jouer aux trois & un.

Chacun des Jettons qui marquent le Jeu, en vaut trois : & cette maniére abregée de marquer, eſt afin que l'on voye plus facilement ſi tous ont bien marqué.

Ce Jeu étant marqué, celui qui doit faire, bat les cartes, fait couper celui qui eſt à ſa gauche, & les donne trois à trois, juſqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'eſt pas permis de donner les cartes au-

trement que trois à trois, & si on les donnoit d'une autre maniére, par mégarde ou autrement, le coup est nul, & celui qui a fait, doit refaire.

Si les trois passent, on en remet chacun deux devant soi ; & cela autant de fois que l'on passe.

Enfin, s'il se trouve que le premier en carte a beau jeu, il demande aux autres. Jouez-vous, sans prendre ? (nous suposons ici que les autres n'ont pas de jeu) ils répondent que non.

Après quoi il fait son écart, & écarte trois, quatre, cinq ou six Cartes, selon le jeu qu'il a : il prend le Talon à la droite de celui qui fait, met à la place les Cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le Talon autant de Cartes qu'il en écarte, & remet le reste du Talon au milieu de la Table : d'où le Joueur qui est après celui qui fait jouer, prend également du Talon tel nombres de Cartes qu'il juge à propos, après en avoir écarté de son jeu autant ; & ensuite s'il en reste au Talon, celui qui est à la gauche de l'Hombre, prend tout ou tel nombre qu'il veut de Cartes qui restent, en ayant comme les autres écarté auparavant pareil nombre qu'il en prend.

Il doit, s'il en laisse, après les avoir vûës s'il veut, & montrées aux deux autres Joueurs, ou sans les avoir vûës, les mettre avec son écart sur le reste des Cartes qui doit être à la droite de celui qui a mêlé. Quand cela s'observe, on n'est jamais en peine de sçavoir à qui c'est à jouer ; car c'est toûjours à celui qui a les ecarts à sa gauche pour le premier coup.

Si en donnant les Cartes il y en a une ou

deux tournées, on continuë comme si de rien n'étoit, à moins que ce ne soit un As noir, auquel cas on refait : cependant si celui qui donne, la tourne en donnant, il est au choix de celui à qui elle va de la recevoir ou de la rejetter ; & s'il y a plus de deux cartes tournées, le coup est nul, & l'on doit refaire.

De même si l'on s'aperçoit en donnant, ou mettant les cartes sur le Tapis, qu'il y ait une carte telle qu'elle soit de retournée dans le Talon, l'on doit refaire.

Mais lorsque quelqu'un a dit je jouë sans prendre, ou en prenant, & que les autres ont passé, s'il se trouve une carte ou deux de retournées dans le Talon, quand même ce seroit un Matador, le coup est bon, & se doit jouer ; si néanmoins il s'en trouvoit davantage de retournées, le coup seroit nul, parce que cela découvriroit trop le Jeu.

Si celui qui mêle retourne une carte par mégarde de celles qu'il donne, à moins que ce ne soit un As noir, le coup est bon, & il ne fait pas la bête. Qui donne plus de dix cartes à un des Joueurs, rend le coup nul, & est obligé de refaire.

Celui qui donne dix cartes à un ou plusieurs Joueurs, est exclus de faire jouer pour ce coup, soit qu'il se soit donné les dix cartes à lui-même, ou aux autres.

A l'égard des deux autres, ils peuvent jouer, en avertissant auparavant qu'ils ont dix cartes ; auquel cas il en doivent écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le Talon : car si après l'écart ils en avoient dix, ils feroient la Bête ; ils la feroient pareillement, s'ils demandoient si l'on jouë sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix cartes.

A l'égard de celui qui dit passe avec dix cartes, on le joue différemment ; en bien des endroits on ne fait pas la Bête pour cela ; en d'autres on la fait.

Pour moi je trouve trop de sévérité à faire la Bête, pour passer avec dix cartes ; car il arrive souvent qu'un Joueur est d'un malheur affreux ; il ne voit que des Trois & des Quatre dans son jeu, il n'a pas le courage de regarder ses cartes, & on lui fera faire la Bête pour ne les avoir pas comptées. Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix cartes après avoir écarté, ou demandé à jouer, étant naturel que celui qui demande doit avoir examiné son jeu, & par conséquent en avertir.

Autrefois on étoit là-dessus d'une exactitude si grande, que si un Joueur avoit dit : Je passe ; j'ai dix cartes, il auroit fait la Bête : à present on a proscrit cette sévérité Espagnole, & on joue d'une maniére plus humaine.

Si celui à qui l'on a donné dix cartes veut jouer sans prendre, il faut qu'il batte ses cartes, & que l'on en tire une au hazard, que l'on met dans l'écart ; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une, il est obligé de jouer sans prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix cartes, se doit aussi entendre quand on en a que huit : car la peine est égale pour plus comme pour moins ; c'est-à dire, que celui qui en donnant ne donneroit que huit cartes, feroit la Bête, & ne pourroit faire jouer pour ce coup comme s'il en avoit donné dix, & celui des trois qui après avoir écarté se trouveroit huit cartes seulement, feroit la Bête comme s'il en avoit dix, & joueroit avec ses huit cartes seulement.

Si celui qui n'en auroit que huit, vouloit jouer sans prendre, il faudroit qu'il fit avec ses huit cartes assez de levées pour gagner : s'il jouoit en prenant, il en prendroit du Talon une de plus qu'il n'en écarteroit.

Si celui qui fait, après avoir donné, s'avisoit de retourner une ou plusieurs cartes du Talon par mégarde ou autrement, il ne peut faire jouer & faire la Bête, & n'ôte point aux deux autres la liberté de jouer. De même, si l'un des Joueurs en remettant le Talon sur la Table ou autrement, tourne une ou plusieurs cartes de celles qui restent au Talon, on joue le coup, & il fait la Bête.

Le Jeu est faux lorsqu'il y a trop ou trop peu de cartes, ou qu'il y a quelque carte double, ou qui ne soit pas du Jeu de l'Hombre.

Si cependant il y a plus d'une carte qu'il ne faut dans le Jeu ou dans le Talon, & que l'on ne s'en aperçoive qu'après que quelqu'un a dit ; Je jouë sans prendre, ou qu'il en a pris, le coup est bon, & doit se jouer, pourvû que l'une de celle qui est double ou toutes les deux se trouvent dans l'écart ; car si elles sont toutes les deux dans les vingt-sept cartes des Joueurs, le coup est faux, & on doit refaire.

Le coup est également bon s'il y a moins d'une carte dans le Talon & dans le Jeu, & que l'on ne s'en aperçoive qu'après que l'Hombre a dit : Je jouë sans prendre, ou autrement.

S'il y avoit trop ou trop peu de deux ou trois cartes dans le Jeu, le coup seroit nul, & il faudroit refaire.

Celui qui donneroit avant son rang, s'il avoit achevé de donner les vingt-sept cartes & posé le talon sur la table, il ne pourroit en revenir, & l'on continuëroit la Partie comme

si véritablement il avoit dû faire ; mais s'il s'en aperçevoit avant que d'avoir fini de donner, on doit recommencer & faire donner celui qui doit faire par droit du Jeu.

Toutes les fois que le Jeu est faux ou nul, & que l'on refait, c'est à celui qui faisoit de refaire.

De la maniére de jouer sans prendre.

Jouer sans prendre, c'est jouer sans écarter ; & pour cela il faut se sentir assez beau Jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui joüe sans prendre, étoit autrefois de se faire payer six jettons par chacun des Joueurs pour le sans prendre.

Mais presentement on joüe presque partout le Sans-prendre & les Matadors doubles ; c'est comme l'on convient de le jouer.

C'est-à-dire que l'on donne à celui qui joüe sans prendre douze Jettons pour le Sans-prendre, & deux pour chaque Matador, si l'on joüe double, & la moitié si l'on joüe simple.

Remarquez qu'il faut les demander avant qu'on ait coupé, car si on a coupé, il y a prescription, ils ne se payent plus.

Il n'en est pas de même de la Bête que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plusieurs coups depuis.

Si c'est le premier en carte qui joüe sans prendre, il nomme sa couleur, & les autres font leurs écarts, comme nous avons dit cidessus & comme nous le dirons plus amplement dans la suite ; & s'il a Jeu sûr, comme seroient cinq Matadors, il peut dire je joüe sans prendre, & montre son Jeu, sans être obligé de nommer sa couleur.

Si celui qui a joüé sans prendre, fait cinq

levées ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il se fait payer ce qui est marqué au Jeu, & par-dessus cela le Sans-prendre ; s'il perd, il paye le Sans-prendre aux deux autres sur le pied qu'ils ont convenu.

Si le premier en carte demande si l'on jouë sans prendre, & que l'un des deux autres réponde que oüi, le premier a la préférence, & peut jouer sans prendre ; s'il n'a pas Jeu à jouer sans prendre, l'autre y jouë d'obligation, nomme sa couleur, & se fait payer du Sans prendre s'il gagne, si non il le paye comme nous venons de dire, c'est ce qu'on apelle Sans prendre forcé. Si l'un des Joueurs, hors le dernier en carte, n'ayant pas Jeu à jouer sans prendre, nomme sa couleur, sans demander si l'on jouë, il est obligé de jouer sans prendre.

Si cela se faisoit après avoir fait son écart & en prenant le Talon, parce qu'il se croiroit le dernier en carte, il ne feroit pas obligé de jouer sans prendre ; mais celui qui est devant ne perdroit pas pour cela le droit de parler le premier, & de lui demander s'il jouë sans prendre.

De la maniére d'écarter.

Quand l'Hombre jouë sans prendre, il n'est pas difficile d'écarter ; le premier peut prendre jusqu'à huit cartes, & même neuf ; mais ce seroit ne sçavoir pas le Jeu, car on doit laisser au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que les Triomphes ne se partagent pas.

Lorsque l'Hombre ne jouë pas sans prendre, celui qui écarte après lui ne doit jamais

aller au fond qu'il n'ait quelque Matador ou quelques fortes Tromphes avec des Rois.

Aller au fond, c'eſt laiſſer moins de cinq cartes à celui qui doit écarter après ; & c'eſt ruïner le Jeu en partageant les Triomphes, ce qui fait fort ſouvent gagner l'Hombre.

Il eſt donc de la diſcrétion de celui qui doit écarter le premier apres l'Hombre, de voir ſi avec les Triomphes qu'il peut raiſonnablement eſpérer dans les cinq ou ſix cartes qu'il tire du talon, il peut faire trois ou quatre levées, ſans quoi il doit laiſſer cinq cartes à celui qui écarte apres lui.

Il eſt vrai qu'il n'eſt pas néceſſaire que les quatres levées ſoient auſſi ſûres que s'il étoit l'Hombre ; la raiſon eſt que le tiers l'aide en faiſant *Gano* de ſes Rois, & en forçant les triomphes de l'Hombre.

Si l'Hombre ne joüe pas ſans prendre, il écarte le premier, & celui qui eſt à ſa droite après : s'il joüe ſans prendre, il ne fait point d'écart, & celui qui eſt à ſa droite écarte le premier.

Remarquez donc, que pour écarter on ne regarde pas qui eſt le premier ou dernier en carte ; mais que les écarts ſe font toûjours en défilant par la droite de celui qui joüe.

L'Hombre doit être attentif à la maniére d'écarter des autres, & prendre garde qui eſt celui qui va au fond ; car il doit s'en donner de garde, & tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a point aſſez de Jeu pour gagner ſans cela.

Il doit en ce cas joüer de façon à s'aſſurer quatre mains qui lui ſuffiront pour gagner, s'il peut mettre à deux mains les deux autres Joueurs.

S'il reste quelques cartes du Talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir s'il veut, auquel cas les deux autres peuvent aussi les voir; mais s'il ne les voit pas, celui des deux autres qui les regarde, fait la Bête.

Si l'un des Joueurs en écartant prenoit trop de cartes, il ne fait pas pour cela la Bête, pourvû qu'il ne les ait pas vûës, & il en est quitte pour remettre sur le Talon celles qu'il prend de trop. Si elles sont mêlées avec son Jeu, on les tire au hazard, & on les met sur le Talon, si celui qui doit prendre après lui n'a pas encore pris: autrement, on les met avec les écarts, & il fait la Bête.

S'il en prend trop peu, c'est presque la même chose: si le Talon est encore sur le tapis, & que celui qui doit prendre après lui, n'ait pas encore pris, il en prend ce qui lui manque; s'il a pris, il les prend au hazard dans les écarts.

Celui des Joueurs qui prendroit les cartes du Jeu d'un autre au lieu du Talon, peut les remettre sur le Jeu où il les a pris, pour retourner en prendre au Talon, s'il ne les a pas vûës, il n'y a point de fautes; mais s'il les a vûës, il les remettra également sur le Jeu où il les a prises; il fait la Bête de moitié avec celui à qui est le Jeu vû. L'un payeroit pour son peu d'attention, & l'autre pour sa nonchalance, devant toujours avoir son Jeu à la main pendant que l'on jouë: cette loi est d'autant mieux établie, qu'elle empêche plusieurs abus. Premiérement les piéges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient prendre du Talon, en leur mettant à portée un Jeu à la place du Talon; en second lieu, la mauvaise foi de celui qui faisant semblant de prendre

au Talon, pourroit pour profiter du Jeu de son voisin, s'en servir comme du Talon. Il en seroit de même de celui qui au lieu de tourner les levées des Joueurs pour les compter, tourneroit leur Jeu pour les mêmes raisons.

Si le dernier qui prend, en prend moins qu'on ne lui en laisse dans le Talon, il ne doit point lever celles qu'il prend avec celles qu'il laisse, mais les remettre à part avant que de les voir ou de joindre celles qu'il prend à son port, sinon il fait la Bête : ensuite il peut voir ou non, celles qu'il laisse, & les mettre sur l'écart ; & s'il les voit, les autres les peuvent voir aussi ; mais s'il ne les voit pas, les deux autres ne les peuvent pas voir, & celui qui les voit, fait la Bête : mais après que le coup est commencé de jouer, les uns ni les autres ne les peuvent voir sans faire la Bête.

Si quelqu'un, ou même deux des Joueurs, croyant que tous auroient passé, mettoient leur Jeu sur le Talon ou les broüilloient, & que celui qui n'auroit pas passé, voulût jouer, il faudroit que les autres reprissent leurs cartes s'ils pouvoient les distinguer, sinon en reprendre chacun neuf en leur rang sans rien voir, & ensuite écarter & jouer comme si cela n'étoit pas arrivé, en cas néanmoins que celui qui veut jouer le désire ; sinon, refaire s'il y consent, parce qu'on pourroit le faire malicieusement pour empêcher qu'il ne jouât : si les cartes étoient mêmes retournées, il faudroit toûjours en user de même après les avoir battuës, mais outre cela celui qui les auroit retournées, feroit la Bête.

De la maniére de jouer les Cartes.

Les écarts étant faits, le premier en carte

joüé le premier : & l'on continuë à chaque levée, comme dans tous les autres Jeux, en commençant par celui qui a fait la levee.

Ce qu'il faut observer, c'est,

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on jouë, on n'est pas obligé de mettre de Triomphe si on ne le juge pas à propos.

2. Que soit qu'on jouë à tout, ou d'une autre couleur, on n'est pas obligé de mettre au-dessus, pourvû qu'on fournisse de la couleur dont on jouë, cela suffit.

3. Que quand un de ceux qui défendent la Poule demande *Gano* à son camarade, il le doit faire s'il le peut, à moins qu'il ne se voye (s'il ne prend pas) dans l'impuissance de pouvoir faire sa main, ou bien à moins qu'il n'ait un Jeu à pouvoir faire trois ou quatre mains pour la remettre.

On apelle faire *Gano*, laisser passer à celui qui demande *Gano*, la carte qu'il jouë quoiqu'on ait au-dessus. Par exemple, un de ceux qui défendent la Poule, jouë la Dame de Pique, & demande *Gano* du Roi: son camarade ne met pas le Roi, mais il faut pour cela qu'il ait un petit Pique; car si le Roi est seul, il est obligé de le mettre, à peine de faire la Bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la Poule, en jettant sa carte frape sur la Table, c'est un avis qu'il donne à son camarade de couper d'une forte Triomphe pour forcer l'Hombre.

Celui qui montre son Jeu ou ses rentrées, fait la Bête.

Si quelqu'un quitte & montre son Jeu avant que le coup soit entiérement joué, il fait aussi la Bête, & doit reprendre ses cartes, & acheve le coup si un tiers le desire, & peut gagner

Codille, parce que l'on ne peut faire tort au tiers, & même à l'Hombre, quand ce n'est pas lui qui quitte; ainsi il est toûjours necessaire de ne pas quitter ni montrer son jeu que le coup ne soit achevé de jouer.

Si l'Hombre quitte & montre son jeu, abandonnant à gagner Codille à qui le pourra, il fait deux Bêtes, l'une pour avoir montré son jeu, & l'autre pour l'avoir quitté, & les deux autres joueurs doivent partager entr'eux ce qui est sur jeu : mais si l'un des deux vouloit que l'on jouât, prétendant gagner Codille, il feroit aussi la bête s'il ne la gagnoit pas, & l'autre tiers la tireroit s'il la gagnoit; mais quand l'Hombre gagneroit, il auroit toûjours fait deux bêtes, & le coup resteroit sur le jeu.

Comme le jeu de l'Hombre vient d'Espagne, & que cela se pratique par tout, on peut aussi le pratiquer en France, joint que cela rend le jeu plus animé & plus beau.

Autrefois on faisoit la bête quand on jouoit devant son rang ; presentement cela ne se fait plus si l'on n'en convient.

L'usage étoit encore que quand on avoit tiré une carte hors de son jeu, l'Hombre qui l'avoit vûë la demandoit, & on étoit obligé de la jouer, si cela se pouvoit, sans renoncer; presentement il faut qu'elle soit sur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retirer. Un Joueur cependant qui affecteroit de montrer quelque carte qui pourroit, n'étant pas jouée sur le coup, préjudicier & faire perdre l'Hombre, doit être obligé de la jouer s'il le peut, sans renoncer; s'il ne le peut pas, il fera la bête pour avoir montré sa carte mal-à-propos.

Comme il est important de sçavoir le nombre des triomphes qui sont jouées & de cel-

les qui restent ; il est permis à celui qui est à jouer de voir les levées des autres, & de les examiner tant & si long-tems que l'on veut ; & cela lui est également permis, quoiqu'il n'y ait point de triomphes jouées.

Il n'est pas non plus permis à l'Hombre de dire : Je la remets ; s'il le dit, il fait la bête, & il en doit être usé comme au coup précédent, excepté qu'il ne fait qu'une bête, n'ayant pas montré son jeu.

Il n'est pas permis aussi à aucun des Joueurs pendant que l'on jouë un coup, de dire quand on ne lui demande pas : Avez-vous le Roi ? je coupe à telle couleur, une telle couleur a passé, jouez une telle carte, l'Hombre en a pris tant, il a tant de mains, j'en ai tant, il a gagné Codille ; allez-vous-en de vos bonnes, vous dévriez vous en être allé d'une telle carte, c'est bien mal joué, vous avez bien fait, & autres semblables discours, qui peuvent faire connoître les jeux, & qui nuisent à un de ceux qui jouënt. Si l'on veut sçavoir quelque chose que l'on ne peut aprendre en voyant les mains, on peut demander à les voir & rien de plus ; car le Jeu de l'Hombre n'est beau que quand on ne parle pas, du moins mal à-propos, & ceux qui le font, passent pour des gens indiscrets & interressez, ou qui ne sçavent pas jouer ni même vivre, pour ne pas dire pire, & l'on devroit les condamner tous à faire la bête, lorsque cela fait gagner ou perdre quelqu'un ; mais on ne le fait pas par tolérance.

Si celui qui a un Roi jouë le premier par malice ou autrement, une carte de la couleur de ce Roi, & qu'il dise je n'ai pas le Roi, *Gano* du Roi ou à votre Roi, il fait la bête,

parce que c'eſt un menſonge & une ſurpriſe manifeſte, qu'il faut punir par tout où elle ſe trouve.

Si le jeu ſe trouvoit faux, le coup eſt nul, ſi on s'en aperçoit en le jouant; mais ſi on ne s'en aperçoit qu'après qu'il eſt joué, il eſt bon.

Or, le coup eſt cenſé joué, quand il n'y a plus de cartes dans la main d'un des trois Joueurs, ou lorſque celui qui joue a cinq levées faites, & qu'il baiſſe ſon jeu.

De la Bête & des Renonces.

La bête ſe fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner, que l'Hombre faſſe cinq levées.

Il peut auſſi gagner en n'en faiſant que quatre, ſi les cinq autres ſont partagées, en ſorte que l'un de ceux qui défendent en faſſe deux, & l'autre trois.

La bête ſe fait encore quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes.

Elle ſe fait quand on renonce : Or, pour avoir renoncé, il ne ſuffit pas d'avoir lâché ſa carte ſur la table; il ne ſuffit pas même que celui qui feroit la levée ait jetté ſa carte pour la levée ſuivante, il faut que la levée ſoit pliée, ſans quoi l'on peut reprendre ſa carte & obéïr, à moins que celui qui a renoncé n'ait lui-même joué ſa carte pour le coup ſuivant, pour lors il n'eſt plus à tems d'y revenir : ſi ſa renonce préjudicie au jeu, il reprend ſa carte, mais il fait la bête. Cependant ſi toutes les cartes étoient jouées, la bête ſeroit faite, & on ne reprendroit pas ſes cartes.

Celui qui renonce pluſieurs fois en un coup après que les cartes ſont pliées ſur le tapis, ne

fait qu'une bête, si l'on ne s'en aperçoit qu'après que les renonces sont faites; mais si après s'être aperçû de la premiére, il en fait une seconde, il fait deux bêtes, & ainsi de trois & quatre; & dans l'un & dans l'autre cas, il est obligé de reprendre les cartes qu'il a jouées mal à-propos, & de rétablir le jeu comme il devoit être joué, quand même la derniére main seroit jouée, lorsqu'il y a plusieurs renonces dans un coup, & que les cartes ne sont pas broüillées, cela n'empêche pas que celui qui jouë ne fasse la bête s'il perd.

Toutes les bêtes faites sur un même coup, soit par renonce, trop ou trop peu de cartes ou autrement, vont ensemble le coup suivant, à moins que l'on ne convienne de les mettre separément, n'étant pas de la volonté de celui qui les a faites, de les remettre ou non, mais à la pluralité des voix.

Si l'un de ceux qui défendent la Poule étant distrait, ne se souvenoit plus de la couleur en quoi l'on jouë, & la demandoit à l'autre, qui, où par distraction ou autrement, diroit Pique, au lieu de Tréfle, celui qui couperoit avec un Pique ne renonceroit pas, s'il n'avoit pas de la couleur jouée, étant permis de gagner, mais il ne sçauroit reprendre sa carte dès qu'elle a touché le tapis, il ne fait cependant pas la bête. Celui qui faisant jouer perd le jeu & fait encore la bête pour avoir renoncé, est le maître de faire aller ces deux bêtes ensemble ou séparément.

Quand il y a plusieurs bêtes après que la premiére est tirée, la plus forte se tire, & ainsi des autres qui suivent.

Remarquez que toutes les bêtes, qui se font en quelque maniére que ce soit, sont de tout

ce que l'Hombre tire quand il gagne ; ainsi il est de la prudence des Joueurs d'éviter de tomber dans ces inconvéniens, & de suivre la maxime des sages Joueurs, qui, après avoir pris ce qu'ils veulent de cartes au Talon, comptent le tout avant de les regarder, pour sçavoir s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarquez encore que les levées peuvent se partager en différentes maniéres, suivant lesquelles on gagne ou on fait la bête.

Il n'y a que deux maniéres de gagner, dont nous avons déja parlé, & dont il n'y a plus rien à dire : nous ne parlons que des maniéres dont on fait la bête.

Quand chacun fait trois levées, l'Hombre fait la bête, & c'est ce qu'on apelle remise par trois.

Quand l'Hombre en fait quatre & un de ceux qui défendent quatre, l'Hombre fait encore la bête, & c'est ce qu'on apelle simplement remise.

Quand l'Hombre fait quatre levées, & que l'un des deux autres en fait cinq, & quand l'un des deux qui défendent la Poule en fait quatre, l'Hombre trois, & le tiers deux, l'Hombre fait la bête, & celui qui en fait plus que lui, gagne ; & c'est ce qu'on apelle gagner Codille. Nous en ferons un article particulier.

Du Codille.

Le Codille est au Jeu de l'Hombre, quand sans être l'Hombre on fait cinq levées, ou que l'on en fait quatre, & que les cinq autres sont partagées, ensorte que l'un en fasse deux & l'autre trois.

Celui qui aspire au Codille, doit être de bonne foi, & ne pas demander *Gano*, quand

il peut faire quatre levées ſans cela ; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande, bien des gens ne ſont pas trop ſcrupuleux là-deſſus ; ce que l'on peut faire, c'eſt d'être ſur ſes gardes contre ces gens-là pour le reſte de la repriſe, & ne plus jouer avec eux une autre fois pour éviter cet inconvénient : il y a bien des gens qui demandent *Gano* ſans conſéquence ; & s'ils gagnent Codille, on n'en impute point la faute à celui qui l'a demandé, mais à celui qui a eu trop de facilité à le faire, lorſqu'il pouvoit faire perdre ſans faire *Gano*, car il vaut encore mieux faire gagner Codille que de laiſſer gagner l'Hombre.

Celui qui gagne Codille, tire ce que l'Hombre auroit tiré s'il avoit gagné.

Si l'Hombre demande *Gano* pour empêcher le Codille, il fait la bête, car cela n'eſt nullement permis.

Il y a des gens, qui après avoir vû leur rentrée qui n'eſt pas favorable, demandent à s'en aller, ou à faire la bête pour nuire au Codille, cela eſt ſi fort éloigné de l'eſprit du Jeu de l'Hombre, qu'il n'y a point de loi ſur cet article ; auſſi cela n'eſt-il en uſage que parmi des gens qui ne ſe piquent pas des belles manieres.

Il n'eſt donc pas permis, en quelque maniére que ce ſoit, de nuire au Codille ; ſi ce n'eſt en jouant ſagement, & en ne faiſant pas *Gano*, ſi l'on croit qu'il le demande mal-à-propos.

Il faut encore ſe ſouvenir qu'il vaut mieux riſquer de donner Codille, que de faire gagner l'Hombre.

Lorſque celui qui aſpire au Codille de-

mande *Gano* à sa quatriéme levée, & qu'il en a une sûre dans la main, il ne doit pas honnêtement tirer la Poule; il en est de même, s'il demandoit sa troisiéme levée, & qu'il en eût deux sûres dans la main, quoiqu'il le peut à la rigueur.

Celui qui est le premier à jouer, & qui n'est pas l'Hombre, qui peut avoir quatre mains sûres dans son jeu lorsqu'il a un Roi ou deux, dont l'un peut passer, & qui a outre cela une Dame d'une autre couleur, ne doit pas honnêtement commencer de jouer par sa Dame, ni en demander *Gano* ni d'aucune autre carte; ni au tiers d'apuyer ni de rien faire: mais il doit jouer d'abord son Roi & demander *Gano*, & s'il ne passe pas & qu'il en ait deux, le demander de l'autre; & s'il ne passe pas encore, il le peut demander de sa Dame, parce que s'il commençoit de le demander de sa Dame, qu'elle lui passât, & qu'aprés un de ses Rois lui passât aussi, quand même il n'en demanderoit pas *Gano*, il auroit Codille assuré, & il n'est pas permis de demander sa premiére main, lorsque l'on en peut avoir quatre sûres d'une autre maniére: on ne peut néanmoins empêcher qu'il ne tire le coup, ni tous ceux qui gagnent Codille mal-à-propos: mais quand cela arrive, les beaux Joueurs la remettent toûjours, & l'on doit se défier de ceux qui ne la font pas.

Il faut néanmoins faire plûtôt gagner Codille au tiers que de laisser gagner l'Hombre, quand on ne peut faire autrement, & dans les coups qui sont douteux, parce qu'il reste toûjours une Bête sur le Jeu, & pour lors celui qui gagne, doit tirer sans scrupule.

Il est encore à remarquer que quand on demanderoit *Gano* mal-à-propos, & que la carte passât sans que l'on le pût empêcher, on ne laisseroit pas de bien gagner Codille, l'honnêteté n'obligeant à la remettre que quand on accorde un *Gano* que l'on pourroit ne pas faire, & remettre le coup par ce moyen.

Il n'est pas permis à l'Hombre de donner Codille à qui il voudra, il doit être forcé de prendre quand il le peut, & si en ne le faisant pas, il fait gagner Codille à celui qui ne l'auroit pas naturellement, il doit payer pour l'autre ce qu'il lui en pourroit coûter.

De la maniére de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque Jetton qui marque le Jeu, en vaut trois.

Il faut encore sçavoir que quand les Joueurs ont marqué diversement, l'un plus, l'autre moins; on passe suivant celui qui marque le plus, & l'on fait la bête de même.

Cela suposé, on commence à marquer le Jeu en mettant chacun trois Jettons devant soi, comme vous voyez.

OOO

Si l'on passe, & qu'aucun des trois n'ait jeu à jouer, on met encore chacun deux jettons devant soi en cette maniére.

OOOOO

Et toutes les fois que l'on passe, on en ajoute deux sur la même ligne que les autres, si ce n'est quand on joue trois & un; auquel cas, on en met d'abord trois, & un chaque fois que l'on passe.

Quand la Poule eſt retirée, on recommence, en remettant chacun trois jettons devant ſoi: mais quand il y a pluſieurs bêtes, après avoir tiré la premiére, on ne met au jeu que chacun deux jettons, & cela tant qu'il y a des bêtes à tirer.

Si l'on gagne Codille, quoiqu'il y ait encore des bêtes, chacun met trois jettons devant ſoi, & cela ne ſe pratique qu'à celle que l'on gagne par Codille; & s'il y en avoit d'autres à tirer après un coup qu'on ne gagne pas par Codille, on ne les marqueroit qu'avec deux jettons; quand on jouë trois & un, on en met trois au Codille, & un aux autres bêtes.

La bête ſe marque avec deux jettons au-deſſous; par exemple, chacun met d'abord trois jettons au jeu; ſupoſons qu'on paſſe, on ne remet encore chacun deux; ce ſont cinq jettons devant chaque Joueur qui ſont le jeu, & qui ſe marque comme dans la Figure ſuivante.

OOOOO

Si l'Hombre perd, la bête ſera de quarante-cinq jettons, parce qu'il y en a cinq devant chaque, qui ſont quinze, puiſque chaque jetton en vaut trois. Or, quinze jettons devant chacun des trois Joueurs ſont quarante-cinq; la bête ſe marque, comme on voit dans la Figure ci-deſſous.

OOOOO
OO

Et autant de fois que l'on paſſe, on met ſur les jettons du deſſous deux autres jettons, ſuivant qu'il eſt marqué ci-après.

D 6

OOOOO
OOOO

Celui qui fait la ſeconde bête la fait du total ; c'eſt-à-dire, des cent vingt-ſix jettons ; car il y a d'abord cinq jettons devant chacun du fond du jeu, qui font quarante-cinq, comme on vient de l'expliquer. Quarante-cinq de la première bête, & quatre jettons devant chacun qui ont été mis pour les Paſſes qui font trois fois douze qui valent trente-ſix : joignez à ces trente-ſix jettons de Paſſes, quarante-cinq du fond du Jeu, quarante-cinq de la première bête, & vous trouverez que ces trois nombres de jettons ſe montent à cent vingt-ſix, qui font la ſeconde bête, qui ſe marque ainſi.

OOOOO
OOOO
OO

Celui qui en fait une troiſiéme, ne la fait plus forte que des jettons qui ſont au deſſous de la ſeconde bête, & elle ſe marque en mettant encore au-deſſous ; & cela autant que l'on fait de bêtes : mais pour lever la difficulté de compter les bêtes, qui embarraſſe bien des gens, on ſe ſert de marques d'yvoire, où les bêtes ſont chiffrées, que l'on met devant ceux qui les ont faites.

En voici une Table pour la commodité de ceux qui n'ont pas de marques, où on verra la valeur des bêtes que l'on peut faire.

TABLE.

1	2	3	4	5
27	71	90	108	126
6	7	8	9	10
144	2 71	180	198	216
11	12	13	14	15
234	252	270	288	306

Cette Table servira à compter les bêtes qui seront faites sur les coups où l'Hombre perdra par remise; si dans l'intervale de ces bêtes il y a eu des coups où l'on ait fait Passe, l'on augmentera pour chaque deux jettons qui seront marquez dix-huit, à la valeur de la bête marquée à la Table ci-dessus. Par exemple, si sur la bête de 90 que je supose aller sur le jeu pour le premier coup avec le jeu ordinaire, qui est de deux jettons il se fait Passe, on augmentera le jeu de deux jettons, qui en valent comme il a été dit 18. ce qui fera que la bête qui sera faite sur ce coup sera de 126 au lieu que si le coup étoit simple, elle ne seroit que de cent huit, ainsi qu'elle est marquée dans la Table ci-dessus. L'on augmentera également de 18. pour chaque deux jettons qui seront de surplus : enfin, pour donner en deux mots une idée claire de la maniére dont on doit compter les bêtes, il suffit de dire que l'on doit faire la bête de neuf fois ce qui est marqué devant un des Joueurs : auquel nombre il faut encore ajoûter la bête ou les bêtes qui vont s'il y en a qui aillent sur le coup. Et lorsque le jeu a

été tiré par Codille, comme il est marqué par trois jettons, il augmente par conséquent de 27. Il n'y a pour cela qu'à suivre la même maniére de compter par neuf tous les jettons qui sont au-devant de l'un des Joueurs. On observera la même maniére pour compter les Bêtes qui se feront lorsque l'on jouera à trois & un; c'est-à-dire, qu'on multipliera par neuf chaque jetton qui sera devant l'un des Joueurs, en y ajoûtant la valeur des bêtes qui iront sur le jeu : la seule différence qui est entre ces deux maniéres de marquer, c'est qu'à la premiére, l'on marque par deux jettons chaque passe, & on le marque par un à cette derniére, c'est plus que suffisant pour sçavoir marquer le jeu tel qu'on le joue. Or, voyons maintenant comme il faut le marquer lorsqu'on le joue à la Bavaroise.

De la maniére de marquer le Jeu à la Bavaroise.

On donne ordinairement à chacun des Joueurs 30 jettons, qui valent ce dont on est convenu, les fiches qui valent vingt jettons à la maniére précédente de marquer, n'en valent que dix à celle-ci.

En commençant le Jeu, chaque Joueur met trois jettons au devant de lui, & toutes les fois que l'on passe, chacun remet deux jettons.

On paye la Consolation trois jettons, le Sans-prendre quatre, & un jetton pour chaque Matador; on paye deux fiches pour la Vole, & on ne tire qu'une bête, s'il y en a plusieurs, & qu'elles soient séparées; outre ces deux fiches de la Vole on paye à l'ordi-

naire le Sans-prendre, & les Matadors, s'ils ont lieu, & la Consolation.

Et si ayant entrepris la Vole il ne la fait pas, il paye à chacun de ses deux tiers deux fiches, moyennant quoi il est payé du reste du jeu comme s'il avoit simplement gagné. La première bête n'est jamais que de neuf, la seconde de 24. la troisiéme de 30. & ainsi en augmentant de 6. en 6. ce qui fait toûjours le nombre des jettons qui doivent être sur le jeu, sans augmentation ni diminution.

De la Vole.

La Vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la Vole, est de tirer toutes les bêtes qui sont au jeu; mais quand il n'y a point de bêtes, ou qu'il n'y en a qu'une, il gagne le double de ce qu'il auroit gagné. Si, par exemple, il y a cinq jettons devant chacun, & une bête de vingt-sept, ce sont soixante-douze qu'il y a à la Poule; sçavoir, quarante-cinq aux Tours, & vingt-sept de la bête: les deux autres, (outre la Poule qu'il tire,) lui doivent encore trente-six jettons chacun. Il en est de même quand il y en a plus ou moins; mais s'il y a deux bêtes, il les tire, & on ne lui doit rien davantage. Mais si plusieurs bêtes alloient ensemble, parce qu'elles auroient été faites le même coup; ou parce que celui qui auroit fait la derniére les auroit mises ensemble, on paye le double, comme s'il y en avoit qu'une.

La vole n'est point aisée à faire, & il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon titre, parce que quand on l'a une fois entreprise, il n'est plus tems de s'en dédire.

Or la Vole est entreprise, quand après avoir

fait les cinq premiéres levées, l'Hombre jouë seulement une carte, auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur jeu, & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

Il faut ici se souvenir, que l'Hombre qui regarde son écart, après avoir pris pareil nombre de cartes du Talon & les avoir vûës, ne peut faire la Vole.

Si celui qui entreprend la Vole, ne la fait pas, les deux autres partagent entr'eux tout ce qui est au Jeu; c'est-à dire, les Tours & les bêtes: cependant si l'Hombre a joué sans prendre, ou s'il a des Matadors, il se les fait payer, quoiqu'il ne tire rien du jeu. Si l'on veut admettre le Contre à ce jeu, il faut en convenir auparavant.

Si le premier en carte veut faire jouer, & demande aux autres s'ils jouent sans prendre, que celui qui suit lui réponde, oüi, s'il ne jouë point, & que le troisiéme dise ensuite, je le jouë sans prendre & entreprend la vole, ce dernier y doit être reçû, si l'un des deux premiers en son rang veut entreprendre la même chose; & lorsque cela est arrêté, les deux qui ne sont pas avec l'Hombre peuvent se montrer leur cartes, & écarter & jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole de la faire.

Il en sera de même si le premier ou le second veut jouer sans prendre, & que l'autre veuille entreprendre la Vole; s'il manque de la faire l'ayant entreprise par contre, il ne doit être payé de rien; encore qu'il gagne le jeu, & paye pour avoir manqué la Vole; ce qu'on lui auroit payé, & fait la bête de ce qui va sur le Jeu.

L'Hombre étant une eſpéce du Jeu de la Bête, où l'on admet le contre en France, on peut auſſi l'admettre au Jeu de l'Hombre, outre que cela donne plus d'étenduë au jeu, quoique l'on ne préſume pas que ces ſortes de coups puiſſent arriver ſouvent.

L'Hombre ne peut pas faire la dévole, ni l'un des deux autres la Vole, quand même ils la feroient effectivement, parce que le premier ne feroit toûjours que la bête & que l'autre ne tireroit rien, que comme lorſqu'il gagne Codille.

De la durée du Jeu.

Comme ce Jeu demande de l'aplication, on y met des bornes, & on convient du nombres des Poules que l'on veut jouer; & cela ſe régle ordinairement à vingt, trente ou quarante au plus.

Quand on eſt convenu du nombre, à meſure que l'on gagne les Poules, on tire un jetton que l'on met à part: & ces jettons aſſemblez qui marquent la durée du jeu, ſervent auſſi à payer les cartes; cependant, on ne marque point lorſqu'on gagne Codille.

Quand les coups ſont achevez, on peut jouer les Tours; c'eſt-à-dire, trois coups pour chacun, ou juſqu'à la premiére bête, mais il n'y a nulle obligation ſi on ne l'a dit, & on n'a point lieu de ſe plaindre d'un Joueur qui ne le veut pas.

Celui qui voudroit quitter avant que le nombre des Tours convenu fût achevé, devroit payer toute la perte qui feroit ſur le jeu, à moins que quelque affaire imprévûë ou autre cauſe légitime ne l'y obligeât, auquel cas on pourroit ſeulement par honnêteté ſatisfaire à ce qui a été joué, ou remet-

tre à finir la partie à une autre fois, marquant l'état où on la quitte.

Ce que je dis, s'entend quand on jouë avec d'honnêtes gens; car si l'on se trouvoit entre deux fripons, ce seroit autre chose.

Des différens Jeux qui peuvent se jouer.

Rien n'embarrasse plus ceux qui commencent à jouer à l'Hombre, que de sçavoir quand ils ont jeu à jouer, ou quand ils doivent passer; c'est pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a assemblé ici les plus petits jeux qui se peuvent jouer, afin que l'on sçache à quoi s'en tenir.

La régle générale est qu'il faut avoir en sa main trois levées sûres en Triomphes pour entreprendre de jouer; car c'est tout ce que l'on peut espérer en quatre ou cinq cartes que l'on prend, de tirer de quoi faire deux levées. Or il n'en faut pas moins, puisque comme nous avons dit, il faut presque toûjours cinq levées pour gagner.

Cependant, comme on espére de partager les levées, & d'en faire faire deux à l'un, & trois à l'autre, on jouë quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des Jeux les plus petits qui se peuvent raisonnablement jouer. Nous commencerons par les couleurs noires, c'est-à dire, Pique ou Trefle: mais auparavant il est bon d'avertir qu'on jouë en toute couleur avec les trois Matadors, c'est pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en noir qui se jouent.

1. Manille. Baste. Roi. Cinq. 2. Espadille. Baste. Roi. Cinq. 3. Espadille. Manille. Roi. Quatre. Espadille. Manille. Six. Sept. 5. Espadille. Baste. Dame. Sept. 6. Ma-

nille. Bafte. Dame. Cinq. Six. 7. Efpadille. Roi. Dame. Valet. Sept. 8 Manille. Roi. Dame. Valet. Sept. 9. Bafte. Roi. Dame. Valet. 10. Manille. Bafte. Sept. Six. Cinq. Quatre. 11. Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq, 12. Efpadille. Roi. Dame. Quatre. Trois.

Il y en a une infinité d'autres dont il n'eft pas poffible de faire le détail.

Remarquez : 1. Qu'il faut que les cartes foient toutes de la même couleur, à la reserve des As noirs, qui font toûjours Triomphes.

Remarquez : 2. Qu'un Roi d'une autre couleur peut tenir lieu d'une Triomphe, pourvû que ce ne foit pas des principales.

3. Remarquez que quand un Roi eft chargé ; c'eft-à-dire, que quand on a beaucoup de cartes de la même couleur à écarter, on ne doit pas y faire beaucoup de fond, parce qu'ils font prefque toûjours coupez. Paffons aux couleurs rouges.

Jeux qui se joüent en rouge.

1. Efpadille. Manille. Ponte. Quatre. 2. Bafte. Manille. Ponte. Deux. 3. Efpadille. Bafte. Ponte. Trois. 4. Efpadille. Manille. Roi. Dame. 5. Efpadille. Manille. Valet. Trois. Roi. 6. Efpadille. Bafte. Roi. Dame. Valet. 7. Bafte. Ponte. Roi. Dame. Valet. 8. Manille. Ponte. Roi. Dame. Valet. 9. Manille. Bafte. Roi. Dame. Trois. 10. Manille. Bafte. Valet. Deux. Trois. Cinq. 11. Efpadille. Bafte. Roi. Deux. Roi.

Remarquez : 1. Que ce que nous avons dit des Jeux qui fe jouent en noir, fe doit entendre à proportion de ceux qui fe jouent en rouge.

Remarquez en fecond lieu, que comme

il y a plus de Triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez en troisiéme lieu, que les Jeux que nous avons ci-devant marquez, sont les plus petits qui se jouent, & qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pas crû devoir parler.

Remarquez encore qu'il faut un jeu plus fort quand on est en cheville, c'est-à-dire, quand on n'est ni premier ni dernier; la raison est, que l'on fait des retours qui embarrassent, & qui font cause qu'on est presque toûjours surcoupé.

Après avoir donné un détail des Jeux qui se jouent en écartant, il faut parler de ceux qui se jouent sans prendre; c'est ce que l'on va voir dans les Jeux suivans.

Jeux en noir qui se jouënt sans prendre.

1. Espadille. Manille. Baste. Roi. Six, & une renonce.

Cela fait quatre Matadors, cinquiéme & une renonce.

2. Espadille. Manille. Roi. Valet. Roi. Roi & Renonce. Une renonce. 3. Espadille. Manille. Baste. Roi Roi. 4. Espadille. Manille. Baste. Six. Trois. Quatre. & Renonce. une Renonce. 5. Manille. Baste. Dame. Valet. Quatre. Trois. Roi. 6. Manille. Baste. Six. Cinq. Quatre. & Renonce. Une Ren. 7. Baste. Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Roi. 8. Roi. Dame. Valet. Sept Six. Cinq. Quatre. Roi. 9. Espadille. Roi. Dame. Sept Six. Quatre. Roi. Renonce. une Renonce. 10. Manille. Roi. Dame. Valet. Sept. Quatre. Roi. Renonce. une Renonce.

Jeux en rouge qui se jouënt sans prendre.

1. Espadille. Manille. Baste. Trois. Quatre. Cinq. Roi. 2. Espadille. Sept. Baste. Roi. Trois. Roi. 3. Espadille. Manille. Ponte. Six. Trois. Roi. Dame gardée. Dame gardée. 4. Sept. Baste. Dame. Valet. Deux. Six. Roi. Dame gardée. Dame gardée. 5. Baste. Ponte. Roi. Six. Trois. Deux. Roi. Dame gardée. Dame gardée. 6. Ponte. Roi. Dame. Valet. Deux. Trois. Six. Roi. 7. Sept. Baste Ponte. Quatre. Trois. Cinq. Roi. & Renonce. une Renonce. 8. Espadille. Ponte. Roi. Dame. Deux. Six. Roi. Valet gardé.

Les bons Joueurs le jouënt encore sans prendre à bien plus petit jeu, sur-tout, lorsqu'ils sont premiers ou derniers.

Plusieurs personnes ont souhaité quelques régles pour la conduite du Jeu : c'est pour les contenter qu'on a jugé à propos de mettre ici quelques coups que l'on peut perdre en les jouant mal, & que l'on gagne quand on les jouë comme il est marqué.

On ne doit pas s'attendre ici d'avoir des maximes infaillibles pour gagner, quand on jouë de la maniére qu'on le prescrit ici, parce que le jeu des deux qui défendent, peut être tout autrement disposé que dans les Exemples que l'on a choisis : mais hors les coups extraordinaires, il est certain que la maniére de jouer qui est ici marquée est la plus sûre.

Au reste, ce sont coups arrivez, que l'on a eû soin de rassembler.

L'Hombre jouë sans prendre en Pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, Roi, Dame, Valet & six de

Triomphe, Roi de Tréfle, Roi de Carreau, Dame & Trois de Cœur.

Jeu du second en Carte.

Espadille, Sept, Cinq, Quatre de Triomphe, Dame & Valet de Tréfle, Roi & Valet de Cœur, six de Carreau.

Jeu du troisiéme en Carte.

Baste, & Trois de Triomphe, Valet, Quatre, Deux & Trois de Carreau, As, Cinq, Quatre de Cœur.

L'Hombre perdit ce jeu, pour avoir commencé à jouer par le Roi de Tréfle. Le dernier en carte le coupa, & remit en Cœur. Le second fit son Roi & son Valet de Cœur; il joua Tréfle, & fit apuyer du Baste. Si l'Hombre avoit lâché, il eût perdu de Codille; il prit, & elle fut remise.

Au lieu que commençant par à-tout, il ne peut se perdre. En voici la preuve.

Le premier en carte jouë à-tout du Roi, le second prend de l'Espadille, le troisiéme obéït du Trois.

Le second, qui a levé, jouë Tréfle; le troisiéme coupe de son Baste, & l'Hombre obéït de son Roi.

Celui qui a levé jouë Cœur: l'Hombre met la Dame, & le second prend du Roi qui lui fait une seconde levée. Il jouë ensuite le Valet de Cœur, qui lui fait sa troisiéme: mais il n'en fait pas davantage; car il reste à l'Hombre Manille, Dame, Valet, & Quatre de Triomphe, & le Roi de Carreau dont il fait cinq levées.

Si l'on jouë Carreau, il entre par son Roi, & fait trois fois à-tout, & enléve le Sept, le Cinq, & le Quatre qui restoient dans la main du second. Si l'on jouë Tréfle, il cou-

pe du Six, & joué pareillement trois fois à-tout & fait la cinquiéme levée du Roi de Carreau, qui est bon, puisqu'il n'y a plus de Triomphe.

L'Hombre joué sans prendre en Tréfle.

Il étoit en Cheville, c'est-à-dire, second en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, Baste, Roi, Dame, Cinq, & Trois de Triomphe, c'est-à-dire, quatre faux Matadors, sixiéme, la Dame de Pique gardée, & le Valet de Carreau.

Jeu du premier en Carte.

Six de Triomphe, Roi, Six de Carreau, Roi, Valet, As & Six de Cœur, Six & Sept de Pique.

Jeu du dernier en Carte.

Espadille, Valet, Sept, quatre de Triomphe, As, Deux, & Quatre de Carreau, Roi & Valet de Pique.

L'Hombre perdit ce Jeu pour avoir coupé du Cinq le Roi de Cœur, que le premier joué d'abord. L'Hombre fut surcoupé du Sept; on remit en carreau; la levée alla au premier en carte, qui remit en Pique, le dernier en carte en fit deux sur l'Hombre, qui lui faisoient trois levées, & Espadille, qui lui fit la quatriéme: ainsi elle fut remise.

Cependant, il y avoit deux maniéres de la gagner.

La premiére étoit en jettant le Valet de Carreau sur le Roi de Cœur, par où l'on avoit commencé à jouer; & cela d'autant plus, qu'il s'en alloit d'une fausse. Si aprés cela le premier eût fait un retour, laissant aller, ou coupant d'un de ses faux Matadors, l'Hombre ne pouvoit plus perdre.

La seconde maniére étoit de couper le Roi de Cœur d'un faux Matador, auquel cas le dernier en carte auroit surcoupé de son Espadille, & fait la premiére levée.

Ensuite, il auroit joué Carreau; le premier en carte eût pris du Roi, & l'Hombre auroit mis le Valet.

Le premier auroit remis en Pique, & auroit ainsi fait faire deux Piques au dernier, qui avec son Espadille lui faisoient trois levées, après quoi il ne pouvoit rentrer qu'en Carreau, où le premier en carte obeït. L'Hombre eût coupé du Cinq, & joué trois fois à-tout, & enlevé les trois Triomphes qui restoient dans la main de celui qui avoit déja fait trois levées.

L'Hombre joué sans prendre en Carreau.

Il étoit dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, Baste, Roi, Dame, Trois, Six & Quatre de Triomphe, Valet de Cœur, & Valet de Tréfle.

Jeu du premier en Carte.

Ponte de Triomphe, Roi, Valet, Sept, Trois de Pique, Trois, Quatre, Cinq, & Six de Tréfle.

Jeu du second en Carte.

Espadille, Valet, Deux, & Cinq de Triomphe, Roi de Tréfle, Roi, Dame, Six, Cinq de Cœur.

Ce Jeu se perdit ainsi.

Le premier en carte joua Tréfle; le second prit du Roi; l'Hombre obeït du Valet.

Le second remit en Cœur par le Roi; l'Hombre mit le Valet; & le premier s'en alla d'un de ses bas Tréfles. Le second qui fait cette levée, retourne Cœur par la Dame;

me, l'Hombre coupe du Roi, & le premier furcoupe du Ponte, après quoi il jouë un de fes bas Tréfles, le fecond coupe du Valet de carreau; l'Hombre découpe de la Dame, & jouë à-tout du Bafte; le premier s'en va d'un Tréfle, & le fecond de fon cinq de Triomphe, fi bien qu'avec Efpadille & le deux qui lui reftent dans la main, il voit venir l'Hombre, qui n'a plus que la Manille & le trois.

Or conftamment il gagnoit le coup, fi au lieu de découper du Roi fur le fecond cœur, il avoit coupé d'une baffe Triomphe.

Il eft vrai qu'on ne peut pas dire que l'Hombre l'ait perdu par fa faute; car il falloit à point nommé que le Ponte fe trouvât dans la main du premier en carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait beaucoup, pour gagner certains coups; mais il arrive très-fouvent qu'un bon Joueur en perd, après y avoir bien réfléchi; qu'une mazette gagneroit en jouant tout autrement.

Voilà des coups fans prendre perdus dans toutes les fituations, c'eft-à-dire, premier, fecond & dernier en carte. Voyons-en prefentement quelques-uns de perdus après avoir écarté.

L'Hombre jouë en Pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Efpadille, Manille, Six, Cinq, Quatre, & Trois de Triomphe : il prend un cœur, un tréfle & un carreau.

Jeu du fecond.

Bafte, & le Sept de triomphe, Roi & Six

de trefle, As & cinq de carreau, Valet, trois & sixd e cœur.

Jeu du troisiéme.

Roi, Dame, Valet de triomphe, Roi, & sept de cœur, Dame de tréfle, Roi, Valet & deux de carreau.

Voici comment l'Hombre perdit ce Jeu. Il joua une fois à-tout de son Espadille : le second obeït du sept, & le dernier du Valet. L'Hombre joua ensuite une de ses fausses que le troisiéme leva du Roi ; il joua la Dame de tréfle, & demanda *Gano* du Roi ; voilà deux levées : il jouë son Roi de carreau, l'Hombre obeït ; voilà trois levées : après quoi il retourne carreau. L'Hombre coupa, & fut surcoupé par le second, qui voyoit venir avec le Baste, après quoi il resta au dernier en carte, qui a déja trois levées, le Roi & la Dame de triomphe, dont il fait nécessairement la quatriéme.

Il faut brusquer ces sortes de jeux ; car si vous voulez vous ménager, & tâcher de mettre en deux, rarement y reüssissez-vous : & comme on ne manque point de vous surcouper, & que d'ailleurs vous avez des fausses que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *Gano*, vous êtes en danger de perdre de Codille.

Ainsi la maniére la plus sûre & presque unique de gagner ce Jeu, c'est de jouer deux fois à-tout. S'il y a deux triomphes dans chaque main, vous avez infailliblement gagné ; parce qu'en noir il n'y a qu'onze triomphes. Vous en avez six, & quatre que vous tirez avec votre Espadille, & votre Manille : reste un que l'on fait sur vous, & vos trois fausses qui font en tout quatre le-

vées, & vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut jouer deux fois à-tout, on entend bien ce que c'eſt, ſupoſé que tous les deux en ayent fourni la premiére fois.

L'Hombre joue en Cœur.

L'Hombre étoit en cheville, c'eſt-à-dire, ſecond en carte.

Jeu de l'Hombre.

Eſpadille, Ponte, Dame, deux, trois, quatre, & ſix de triomphe, Roi de carreau, & Valet de tréfle.

Jeu du premier en carte.

Manille, Baſte, Roi, cinq de triomphe, Roi & Dame de tréfle, Dame, Valet, & trois de pique.

Le Jeu du dernier en Carte.

Valet de triomphe, Roi, ſept, ſix, & cinq de pique, ſix de tréfle, Dame, trois, & cinq de carreau.

Voilà comme ce jeu ſe perdit.

Le premier en carte joua le Roi de tréfle, l'Hombre obéït & le troiſiéme auſſi. Le premier qui avoit fait cette levée redoubla tréfle de la Dame, l'Hombre coupa du deux, & le troiſiéme le ſurcoupa du Valet; & dès lors l'Hombre avoit perdu: car le troiſiéme jouant carreau, le premier coupa de ſon cinq, qui lui fit deux levées, & avoit encore en main la Manille, le Baſte & le Roi dont il étoit ſûr de faire deux levées. Au lieu que ſi l'Hombre avoit coupé de la Dame, la ſeconde levée lui reſtoit: aprés quoi jouant à-tout d'un bas, le troiſiéme obéïſſoit du Valet, & obligeoit le premier à prendre de ſon Roi: ou s'il eût voulu s'en aller de ſon cinq pour laiſſer faire la levée au dernier en carte, le pis que

celui-là pouvoit faire, c'étoit de jouer carreau, que le premier eût coupé de son Roi de Triomphe, qui eût fait la levée; après quoi il ne lui restoit plus que la Manille & le Baste, dont il ne pouvoit faire qu'une levée, parce qu'Espadille, que l'Hombre n'auroit pas manqué de jouer si-tôt qu'il fût entré au jeu, en auroit enlevé un des deux.

Peut-être le jeu auroit-il pû être tourné de sorte, qu'en coupant de la Dame, l'Hombre auroit perdu; mais ce qu'il y a de certain, c'est que quand on a beaucoup de triomphes, il est bon de couper de haut pour empêcher que ceux qui défendent, ne fassent valoir leurs petites, & pour entrer en jeu pour jouer à-tout; car pour peu que le jeu soit partagé, on ne sçauroit perdre.

L'Hombre joüa en trefle.

L'Hombre étoit dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille, Baste, Dame, cinq & six de triomphe, Roi, trois, sept de cœur & le Roi de carreau.

Jeu du dernier en carte.

Manille, Roi Valet, & quatre de triomphe, Valet, As, trois, deux de cœur, deux de carreau, & le sept de pique.

Jeu du second.

Trois, & sept de triomphe, Valet, As, trois & six de carreau, Roi, six & trois de pique.

Voilà comme ce Jeu se perdit.

Le premier en carte joua par le deux de carreau; le second obéït; l'Hombre prit de son Roi; après quoi il joua sonRoi decœur: le premier en carte obeït de sondeux; le second coupe du sept de tréfle, & joua à-tout

du trois, après quoi il n'étoit plus possible à l'Hombre de gagner.

Que si au lieu de jouer son Roi de cœur, il eût joué à tout du six, le premier en carte auroit levé du Valet, & le second auroit jetté son trois. Le premier, qui faisoit la levée, jouoit cœur, le second coupoit du sept, & l'Hombre s'en alloit d'un bas cœur; après quoi le second en carte ne pouvoit plus jouer que pique ou carreau; s'il jouë carreau, qui est un retour, l'Hombre s'en va d'un bas cœur: s'il jouë pique, qui n'a pas encore été joué, l'Hombre coupe du cinq, & le premier obeït: mais quand il auroit surcoupé, l'Hombre ne pouvoit plus perdre.

Il est inutile de mettre davantage de ces exemples, l'usage en cela vaut beaucoup mieux que tous les préceptes.

Voilà toutes les régles de l'Hombre, comme il se jouë ordinairement: il y a plusieurs maniéres capricieuses de payer les Hazards, qu'on apelle Pretintailles, qui n'ont été inventées que pour grossir le gain ou la perte, qu'on ne doit pas jouer lorsqu'on ne sçait pas bien le jeu, & qu'on jouë avec des personnes habiles & superieures au jeu. Nous en dirons un mot dans l'explication des termes, où nous ferons entrer ces différens Hazards qui commencent à n'être plus d'usage.

De l'Espadille forcé.

L'Espadille forcé est une maniére de jouer à l'Hombre, assez divertissante quand on jouë pour le plaisir, parce qu'il y a presque toûjours des bêtes au jeu, & qu'on gagne souvent Codille, quand on y pense le moins: mais quand on jouë par interêt, ce n'est plus la même chose, parce que le jeu de l'Hom-

bre, qui est tout spirituel de lui-même, dégénère presque en jeu de hazard; & que la conduite ne sert de rien à un Joueur qui se voit souvent Espadille fort mal accompagné.

Il se jouë en tout comme le véritable jeu de l'Hombre, dont nous venons de parler: chacun parle à son rang; & si personne ne jouë, celui qui a Espadille est obligé de jouer, quelque foible que soit son jeu; ainsi si tout le monde passe, celui qui a Espadille doit faire son écart, & nommer sa couleur.

Celui qui a Espadille en main avec mauvais jeu, peut passer, pour voir si quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaisir de le tirer de la peine où il se trouve.

Quand personne n'accuse qu'il a Espadille, on regarde dans le talon s'il y est; s'il ne s'y trouve pas, celui qui l'a dans la main fait la bête, & on ne jouë pas le coup, parce qu'ayant vû le talon, il seroit aisé d'en tirer avantage.

LOIX DU JEU

DE L'HOMBRE A TROIS.

I. IL n'est pas permis de donner les cartes autrement que par trois.

II. Si en donnant les cartes il se trouve un As noir tourné, on refait.

III. S'il y a plusieurs cartes tournées en donnant, on refait.

IV. S'il y a une carte tournée au Talon, quelle qu'elle soit, & qu'on s'en aperçoive

avant qu'on ait demandé si on jouë, ou que quelqu'un ait nommé pour jouer sans prendre, on refait.

V. Celui qui mêle ne peut point jouer, lorsqu'il y a une carte tounée au Talon.

VI. Celui qui mêle & donne dix cartes, ou les prend pour lui, ne peut jouer du coup; pour les deux autres, ils peuvent jouer; mais il faut auparavant que de demander à jouer en prenant, ou de nommer en jouant sans prendre, qu'ils déclarent qu'ils ont dix cartes, sans quoi ils feroient la Bête, & le coup acheveroit de se jouer.

VII. Celui qui n'en donne ou prend que huit, ne peut jouer; celui qui les a reçûës peut jouer, en avertissant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

VIII. Celui qui n'a que huit cartes peut jouer sans prendre avec ses huit cartes, & celui qui en a dix peut aussi jouer sans prendre; mais il faut auparavant que l'on lui tire une carte de son jeu: l'on lui en tireroit de même une, s'il en avoit dix après avoir pris.

IX. Celui qui avec huit cartes va au Talon, soit qu'il fasse jouer ou non, doit en prendre une de plus qu'il n'en écarte, & celui qui y va avec dix cartes, doit en écarter une de plus qu'il n'en prend.

X. Celui qui se trouve avec plus ou moins de cartes après avoir pris, fait la Bête.

XI. Celui qui demande à jouer ou jouë sans prendre avec huit ou dix cartes sans avertir qu'il y en a plus ou moins, fait la Bête, mais celui qui passeroit ayant plus ou moins de cartes, ne feroit pas la Bête, pourvû qu'auparavant que de prendre, il avertît qu'il a plus ou moins de cartes, & qu'il prît du

Talon le nombre de cartes néceſſaire pour parfaire celui de neuf qu'il doit avoir en joüant.

XII. Celui qui en mêlant donne plus de dix cartes à l'un des Joueurs, refait.

XIII. Si le Jeu eſt faux, c'eſt-à-dire, qu'il y ait plus ou moins de cartes, ou deux cartes ſemblables, ou des cartes qui ne ſoient pas du Jeu de l'Hombre, ainſi qu'un Huit, un Neuf ou un Dix, le coup eſt nul ſi l'on s'en aperçoit en le joüant ; & ſi l'on ne s'en aperçoit qu'après qu'il eſt joüé, le coup eſt bon.

XIV. Le coup eſt joüé, lorſqu'il ne reſte plus de cartes dans la main des Joueurs, ou que l'Hombre a fait aſſez de mains pour gagner, ou bien l'un des tiers aſſez pour gagner Codille.

XV. Si l'Hombre oublie à nommer ſa couleur, l'un des deux autres peut nommer pour lui ; & ſi les deux nomment enſemble différentes couleurs, on joüe en celle qui a été nommée par celui qui eſt à la droite de l'Hombre.

XVI. L'Hombre qui a oublié à nommer ſa couleur, ou qui s'eſt mépris en la nomment, peut refaire ſon écart ſi la rentrée n'eſt pas confonduë avec ſon Jeu.

XVII. L'Hombre doit nommer formellement la couleur en laquelle il joüe.

XVIII. Quoique l'Hombre ait vû ſa rentrée, ſa couleur eſt bien nommée, s'il prévient les deux autres.

XIX. Si celui qui joüe, ou ſans prendre, ou en prenant, nomme une couleur pour l'autre, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommé la prémiére eſt la Triomphe, ſans pouvoir en revenir.

XX. Celui qui a dit Passe, ne peut plus être reçu à jouer.

XXI. Celui qui a demandé à jouer ne peut ni s'empêcher de jouer, ni jouer sans prendre, à moins qu'il ne soit forcé, auquel cas il le peut par préférence à celui qui le force.

XXII. Celui qui n'étant pas dernier en carte, & n'ayant pas Jeu a jouer sans prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté & sans avoir demandé si l'on jouë, est obligé de jouer sans prendre.

XXIII. Celui qui jouë sans prendre à Jeu sûr en étalant sur la Table, n'est pas obligé de nommer sa couleur, si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, & que les autres voulussent écarter.

XXIV. Celui qui tourne une carte du Talon pensant jouer à un jeu où l'on tourne, ne peut point jouer du coup, sans en ôter pour cela la liberté aux autres ; & il fait la Bête.

XXV. De même si quelqu'un en remettant le Talon sur la Table ou autrement, en tourne une carte, on jouë le coup, mais il fait la bête.

XXVI. S'il reste des cartes du talon, celui qui a écarté le dernier, les peut voir, auquel cas les autres ont le même droit après lui ; mais celui des deux autres qui les regarderoit, si le dernier ne les avoit vûës, feroit la Bête.

XXVII. Celui qui a pris trop de cartes du Talon, peut remettre celles qu'il a de trop, s'il ne les a pas vûës, & qu'elles ne soient pas confonduës avec son Jeu, & il ne fait pas la bête.

XXVIII. S'il les a vûës, ou qu'elles soient confonduës avec son Jeu, il fait la bête,

& on lui tire au hazard celles qu'il a de trop que l'on met sur les écarts.

XXIX. S'il n'en prenoit pas assez, il peut reprendre dans le Talon ce qui lui manque, s'il est encore sur la Table, sinon au hazard dans les écarts, il ne fait pas la bête si l'on n'a pas commencé de jouer.

XXX. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue n'est pas obligé de couper; & celui qui a de la couleur n'est pas obligé de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XXXI. L'on ne doit point jouer avant son rang, mais on ne fait pas la bête pour cela.

XXXII. Celui cependant qui n'étant pas à jouer, jetteroit sur le Tapis une carte qui probablement pourroit nuire à l'Hombre, feroit la bête.

XXXIII. L'Hombre qui a vû une carte qu'un des Joueurs a tirée de son Jeu, n'est pas en droit de la demander, à moins qu'étant vûë elle puisse préjudicier à son Jeu; auquel cas celui qui a montré sa carte est obligé de la jouer, s'il le peut sans renoncer, sinon il ne la jouera pas, mais il fera la bête.

XXXIV. Il est libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui est passé, l'on ne doit cependant tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsqu'on est à joüer, devant laisser compter son Jeu à chacun.

XXXV. Celui qui au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne & voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées; de même celui qui au lieu de prendre le Talon,

prendroit le Jeu d'un des tiers, dans ce dernier cas il faudroit faire remettre le Jeu comme il étoit, & s'il étoit confondu de maniére à ne pouvoir être remis, il dépendroit de l'Hombre de refaire.

XXXVI. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, si on l'en fait apercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé; mais si les cartes sont pliées, il ne fait qu'une bête, quand il auroit renoncé plusieurs fois.

XXXVII. Il faut pour que la Renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXXVIII. Si la Renonce préjudicie au Jeu, & que le coup ne soit pas achevé de jouer, on peut reprendre le Jeu & le recommencer à la levée où la Renonce a été faite; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le Jeu.

XXXIX. Celui qui ayant demandé en quoi est la Triomphe, couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la Triomphe, ne feroit pas la Bête, mais il ne sçauroit reprendre sa carte qui seroit bien jouée.

XL. Celui qui sans avoir demandé la Triomphe, couperoit d'une couleur qui ne la seroit pas, & auroit plié la levée, feroit la bête.

XLI. Celui qui montre son Jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête.

XLII. Il n'est pas permis à l'Hombre de demander la remise, ni de demander à s'en aller, lorsque sa rentrée n'est pas favorable.

XLIII. Il ne lui est pas libre de donner

Codille à qui bon lui ſemble, étant obligé de payer le Codille à celui qui de droit doit le gagner, ſi par bizarrerie il le donne à celui qui ne devoit pas l'avoir.

XLIV. L'Hombre ne peut en aucune maniére demander *Gano*.

XLV. Celui des deux tiers qui eſt ſûr de ſes quatre mains, ne doit pas demander *Gano*, ni faire apuyer.

XLVI. Celui qui a demandé Gano ayant ſa quatriéme main ſûre, & a gagné Codille, par ce moyen eſt en droit de tirer le Codille, mais cela ne ſe pratique point parmi les beaux Joueurs, qui en ce cas laiſſent le coup par remiſe : d'ailleurs on évite de jouer avec ces gens qui courent de la ſorte au Codille.

XLVII. Pluſieurs bêtes faites ſur un même coup vont enſemble, à moins qu'on ne ſoit convenu autrement.

XLVIII. Les plus fortes bêtes ſe jouent toutes les premiéres.

XLIX. Celui qui fait deux bêtes à la fois peut les faire aller enſemble, mais celui qui fait une bête ſur une autre bête ne peut la faire aller enſemble avec la premiére, que du conſentement des deux tiers.

L. Quand les Joueurs marquent diverſement, on paye ſuivant celui qui marque le plus, & on fait la bête de même.

LI. Quand on a gagné Codille, on met trois Jettons au Jeu, quoiqu'il y ait encore des bêtes à tirer.

LII. Les trois Matadors ne peuvent être forcez par une Triomphe inférieure.

LIII. Le Matador ſupérieur force l'inférieur, lorſqu'il eſt joué par le premier qui joue.

LIV. Le Matador ſupérieur ne force pas

l'inférieur, s'il est joué sur une Triomphe inférieure premiérement jouée.

LV. Les Matadors & le Sans-prendre ne peuvent plus se demander, quand on a coupé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât & coupât si vîte, qu'on ne lui en donnât pas le tems; en ce cas, s'il n'a point reçû le Jeu & la Consolation d'aucun des Joueurs, il est en droit de demander le Sans-prendre, & les Matadors, avec le Jeu qui lui est encore dû; mais si c'étoit lui qui eût coupé ou donné les cartes, il ne pourroit plus en revenir.

LVI. Les Matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de l'Hombre.

LVII. Si celui qui jouë sans prendre avec des Matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

LVIII. Celui qui au lieu de demander les Matadors qu'il a, demanderoit le Sans-prendre qu'il n'auroit pas joué, de même celui qui demanderoit les Matadors au lieu du Sans-prendre, ne pourroit exiger ni l'un ni l'autre, ce Jeu demandant une explication formelle.

LIX. Le Jeu, la Consolation & la Bête, peuvent se demander plusieurs coups après.

LX. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

LXI. Celui qui fait toutes les levées, fait la Vole, & gagne le double de ce qu'il y a au jeu, à moins que l'on ait fixé ce que doit gagner celui qui fait la Vole.

LXII. S'il y a plusieurs bêtes, il les tire, & rien de plus, à moins toûjours que l'on n'ait convenu autrement.

LXIII. S'il y a plusieurs Bêtes qui aillent ensemble, parce qu'elles ont été faites ensemble, on paye le double à celui qui fait la Vole, ou comme l'on est convenu.

LXIV. Celui qui ne fait pas la Vole l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui auroit payé pour la Vole s'il l'avoit faite.

LXV. La Vole est entreprise, quand après avoir fait les cinq prémiéres mains ou levées, on a joué la sixiéme carte.

LXVI. Quand la Vole est entreprise, il n'y a plus moyen de s'en dédire.

LXVII. Quand la Vole est entreprise, les deux Joueurs qui la défendent, peuvent se communiquer leur jeu, & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

LXVIII. Si celui qui a manqué la Vole a des Matadors, ou joué sans prendre, on les lui doit payer avec la Consolation.

LXIX. Si l'on joue à tout tirer, les deux tiers se partagent tout ce qu'il y a sur le jeu; & si l'on a réglé la Vole, l'Hombre paye à chacun des tiers ce que l'on est convenu, mais il gagne ce qu'il y a sur le jeu dans ce dernier cas.

LXX. Celui qui après avoir pris sa rentrée, regarde son écart, ne peut faire la Vole.

LXXI. Celui qui gagne par Codille, ne marque point aux tours, non plus que celui qui fait la Vole: mais celui qui manque la Vole l'ayant entreprise, doit y mettre.

LXXII. Ceux qui admettront le Contre, recevront à jouër par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans prendre, celui qui en jouant sans prendre s'engageroit à la Vole.

LXXIII. Celui qui ayant joué sans pren-

dre, s'eſt engagée à faire la Vole, ſans la faire, paye à chacun le droit de la Vole, & il n'eſt payé ni du Sans-prendre, ni des Matadors s'il en a, pas même de la Conſolation ni du Jeu : il ne tire rien; mais il ne fait pas la Bête à moins qu'il ne perde le jeu : auquel cas il doit payer à chacun outre la Vole manquée, les Matadors & le jeu, & fait la bête à l'ordinaire.

LXXIV. Celui qui ayant commencé la Partie ne voudroit pas l'achever, payeroit non-ſeulement ce qu'il y a de perte au jeu, mais encore les cartes.

LXXV. Si c'étoit pour vâquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la partie du conſentement des deux tiers, en prenant un mémoire de l'état du jeu.

LXXVI. Lorſque l'on joue l'Hombre à deux, il faut ôter une couleur rouge.

LXXVII. L'on joue avec huit cartes, qu'on ne ſçauroit donner autrement que par deux fois trois, & une fois deux; & lorſqu'on donne mal l'on refait.

LXXVIII. Le Talon eſt compoſé de quatorze cartes; il eſt libre à celui qui eſt dernier à prendre, de voir les cartes qu'il laiſſe; & après qu'il les a vûës, le premier peut les voir, & non pas auparavant ſans faire la bête.

LXXIX. On ne peut point jouer en la couleur qui eſt ôtée.

LXXX. Lorſque l'on admet les hazards au Jeu de l'Hombre, on ne les paye à celui qui fait jouer, qu'autant qu'il gagne, de même qu'il les paye aux deux tiers lorſqu'il perd.

Fin de l'Hombre à trois.



LE QUINTILLE

OU L'HOMBRE A CINQ.

LE QUINTILLE ANCIEN,

C'EST-A-DIRE,

De la maniére dont il a été joué d'abord.

PRemiérement, on ne donne point de fiches.

On prend seulement vingt ou trente jettons, qu'on estime cinq, dix, quinze, vingt ou trente sols la piéce, ce qu'on veut enfin, & selon la convention qu'on en fait.

On tire les places; puis après avoir vû à qui fera, chacun met un jetton devant soi, & n'a que huit cartes; c'est la donne ordinaire à ce jeu, & ce qui fait qu'il ne reste rien au Talon; mais aussi on n'est point obligé de faire d'écart.

La maniére de parler & de commencer à jouer, sont de même que l'Hombre à quatre; & pour gagner il faut faire cinq mains.

Qui fait jouer sans prendre, doit nommer sa couleur, faire aussi cinq mains pour gagner; & s'il gagne, il a deux jettons de chacun pour le Sans-prendre, & autant pour trois Matadors; mais en eût-il aussi depuis trois jusqu'a neuf, il ne pourroit en espérer davantage.

Quand il y auroit plusieurs bêtes au jeu, & que celui qui feroit jouer sans prendre, feroit

la Vole, il ne tireroit que ce qui seroit au jeu, & deux jettons de chacun des joueurs.

S'il gagne simplement, & qu'il fasse jouer d'abord sans prendre, de cinq jettons qu'il y a au jeu, outre le droit de Sans-prendre, il n'en tire que deux, reste par conséquent trois au jeu.

Qui des Joueurs excepté le dernier en carte, fait jouer après avoir demandé si l'on joüe, & qu'on lui a répondu que non, il doit nommer sa couleur ; puis il apelle un Roi à son aide ; il ne faut pas que ce soit celui de l'à-tout.

Cela fait celui qui a ce Roi, secourt celui qui a fait jouer, & s'ils levent cinq mains ensemble, ils ont gagné conjointement ; & pour lors le principal Joueur tire deux jettons des trois qui restent, & l'autre un, s'il arrive que les jettons soient pairs à un autre coup, ils partagent également.

On remet la bête, quand celui qui joüe & le Roi apelé, ne font que quatre mains ; le premier met deux jettons, & l'autre un.

Ils perdent Codille s'ils n'en font que trois, & en ce cas les trois autres Joueurs ont droit de tirer chacun un jetton.

Les Loix du Jeu de l'Hombre à cinq, veulent que lorsque les quatre premiers en carte ont passé, le dernier fasse jouer, quelque mauvais jeu qu'il puisse avoir, apelant néanmoins un Roi à son aide.

Suposé qu'on ait gagné Codille, & que le nombre des jettons qui sont au jeu soit de quatre ou de cinq, chacun des trois qui ont défendu la Poule, en tire un ; reste par conséquent un ou deux au jeu. Dans le premier cas, l'unique est pour celui qui a la plus forte

Triomphe ; & dans le second, celui qui a des deux autres la plus haute Triomphe, l'emporte.

Qui perd la Bête Codille le premier coup ; les trois qui défendent la Poule, & qui la gagnent par conséquent, tirent chacun un jetton, & cette bête alors n'est plus que de deux, qui vont ensemble le coup suivant.

S'il arrive que celui qui fait jouer avec le Roi apelé fasse la Vole, il tire deux jettons de chacun des Joueurs ; & le Roi apelé profite d'un, si le nombre est impair.

Il se peut quelquefois qu'il y en ait davantage à partager, à cause des bêtes qui ont été faites ; alors celui qui jouë, & le Roi apelé, partage également ces jettons : & si le nombre est impair (hors le cas de la Vole) le restant apartient de droit à celui qui a joué.

Tel qui au Jeu de l'Hombre à cinq entreprend de faire la Vole, & ne la fait pas, ne paye pour cela rien aux autres.

On fait la bête d'autant de jettons qu'on en auroit tiré si l'on avoit gagné.

Il faut pour que les Matadors soient payez qu'ils se trouvent tous trois dans une même main, & le Roi apelé n'y partage point, quand ils sont dans la main de l'Hombre, auquel on doit les payer.

Si au contraire c'est le Roi apelé qui les a, on les lui paye ; mais si l'Hombre & le Roi apelé perdent la Bête, celui des deux qui a les Matadors en main, les paye aux autres, excepté à celui qui a perdu avec lui. Cette loi se doit entendre de même, lorsqu'ils gagnent ensemble.

Le plaisir de ce Jeu est de taire le Roi qu'on apelle, d'autant que celui qui fait jouer est

en peine de ce qu'il fera, & donne de l'avantage aux autres Joueurs, en croyant en procurer à son Roi.

A cartes mal données, il n'y a point de peines attachées au Jeu de l'Hombre à cinq, on se contente de rebattre, & de recommencer la donne comme auparavant.

Voilà quelles sont les Loix du Quintille ancien : voyons maintenant la manière dont il se joüe presentement, en suivant en tout ce que l'on peut les Loix du Quadrille.

LE QUINTILLE NOUVEAU.

IL faut poser d'abord pour premier principe, en donnant les régles du Quintille nouveau, qu'il suit les Loix du Quadrille en tout ce qui peut ne s'en pas écarter ; ainsi l'on se contentera de raporter, avec les loix qui lui sont particuliéres, quelques régles prises du Quadrille, parce qu'elles sont contraires à l'ancienne maniére de jouer ce Jeu.

Les prises seront les mêmes qu'au Quadrille ; l'on observera la même maniére de marquer & de payer le Jeu.

Après donc qu'on aura réglé la valeur de la fiche, tiré les places, regardé à qui à mêler, celui qui mêlera mettra une fiche au-devant, outre laquelle chaque Joueur mettra un jetton pour le jeu, après quoi celui qui est à mêler ayant fait couper à sa gauche, donnera à chacun huit cartes, par deux fois quatre, ne pouvant les donner d'une autre maniére.

Les cartes étant données, chacun parlera à son tour, en commençant par le premier en cartes; si quelque Joueur à jeu à jouer en apelant, il demande si l'on jouë: après qu'on lui a répondu que non, il nomme sa couleur & apelle un Roi, qui doit avec lui, faire cinq mains pour gagner, la perdant *remise*, s'ils n'en font que quatre, & *Codille*, s'ils en font moins.

S'ils gagnent, on leur paye la Consolation & les Matadors, s'ils en ont; & s'ils perdent, ils payent également la Consolation & les Matadors, s'ils en ont, soit par Codille ou Remise.

Observez qu'il n'est point fait mention qu'on paye le jeu, ainsi qu'au Quadrille, parce que nous établissons d'abord que chacun doit le mettre; par conséquent ceux qui gagnent le tirent du devant, de même que ceux qui gagnent par Codille.

La bete, & tout ce qui se paye, est payé moitié par l'Hombre, & moitié par le Roi apelé, & s'il se trouve un jetton impair, c'est à l'Hombre à le payer, de même ce qui se gagne est partagé, & l'Hombre profite du jetton impair qui peut se trouver.

Ce Jeu n'est pas si rigoureux que le Quadrille, envers celui qui fait jouer, puisqu'il ne fait jamais la bête seul, lorsqu'il jouë en apelant un Roi, quand il ne seroit qu'une main, mais toûjours de moitié avec le Roi qu'il apelle.

Lorsque tous les cinq Joueurs ont passé, celui qui a Espadille est obligé de jouer en apelant un Roi; il suit en tout les loix de celui qui jouë volontairement.

L'on ne s'écarte en rien des loix du Qua-

drille à l'égard du Sans-prendre, les quatre Joueurs ſont réünis contre celui qui jouë ſans prendre, qui doit faire ſeul cinq mains pour gagner, perdant par remiſe s'il ne fait que quatre mains, & Codille s'il en fait moins.

Lorſque celui qui jouë ſans prendre, ou s'eſt apelé lui-même, perd Codille, les quatre Joueurs partagent ce qui eſt au jeu ; mais s'il ſe trouve des jettons impairs, comme il arrive ordinairement, celui des quatre qui a la plus forte triomphe en gagne un, le ſecond eſt gagné par celui des trois reſtans qui en a encore la plus forte ; & le troiſiéme, s'il y en a trois, doit être pour celui des deux Joueurs qui n'en ont point eu, & qui aura la meilleure Triomphe ; & s'ils n'en avoient ni l'un ni l'autre, il reſteroit pour le coup ſuivant.

La premiére bête eſt toûjours de quinze, la ſeconde de quarante-cinq, à moins que le jeu ſur lequel la premiére bête a été faite, n'ait été tirée par Codille ; auquel cas la ſeconde ſeroit de trente ; vous pourrez augmenter de quinze pour chaque bête, en l'un ou l'autre cas, à meſure que le nombre en augmentera.

Les Matadors ſont payez de la même maniére qu'au Quadrille, n'importe qu'ils ſoient dans un ſeul jeu des Joueurs, ou qu'ils ſoient ſéparez partie dans le jeu de l'Hombre, & partie dans le jeu de celui qui a le Roi apelé, ils partagent pour les Matadors comme pour le reſte du jeu.

La Vole ſe paye auſſi ce qu'on eſt convenu, à ceux qui la font, & ceux qui la font enſemble gagnent par égale part.

On ne court aucun risque d'entreprendre la Vole, n'y ayant aucune peine pour ceux qu ne la font point, l'ayant entreprise ; il n'en est pas de même pour ceux qui faisant jouer font la dévole, ce qui arrive quelque fois ; ils sont pour lors obligez de payer par égale part la Vole à ceux qui l'ont faite, en observant toûjours que le jetton impair, qui est au profit de l'Hombre lorsqu'il gagne, doit aussi être payé par lui quand il perd.

Celui qui apelle un Roi fait la Bête seul, s'il ne fait point de mains, en suposant que son Roi apelé en fasse, car s'il n'en faisoit pas, tout seroit payé par égale part.

La Vole ne tire que ce qui va sur le jeu, les cartes sont payées au moyen d'un nombre de jettons que chacun donne.

On suit les Loix du Quadrille à l'égard de la renonce, & de tout le reste dont on n'a pas donné des régles contraires.

C'est l'avantage de celui qui fait jouer de faire à-tout ; ainsi le Roi apelé après avoir paru, ou même avant que de paroître, doit faire à-tout pour accommoder le jeu de son ami, & donner passage à ses Rois, qui risquent de ne point passer sans cela.

Ce Jeu sera, en suivant ces régles, beaucoup plus divertissant que l'ancien, que presque personne ne jouë plus ; excepté dans quelque Province, où l'on jouë encore le Quadrille à peu près dans ce goût.



LE JEU DE L'HOMBRE A DEUX

On l'apelle l'Hombre à deux, parce qu'on n'y jouë que deux.

C'eſt un très-mauvais Jeu, & qui eſt peu divertiſſant; mais on ne laiſſe pas de le jouer quelquefois, faute d'un troiſiéme, il peut toûjours ſervir à aprendre à écarter & jouer les cartes, à ceux qui commencent à aprendre l'Hombre.

Il ſe jouë comme l'autre à peu de choſe près.

Pour le jouer, il faut ôter une couleur rouge; de ſorte que le jeu n'eſt que de trente cartes; il eſt different que ce ſoit le Cœur ou le Careau que l'on ôte.

On ne donne que huit cartes à chacun; ſçavoir, trois, trois & deux; enſorte qu'il en reſte quatorze au Talon, dont chaque Joueur prend ce qui lui convient.

Pour gagner il faut faire cinq levées: quand chacun en fait quatre, la Bête eſt remiſe: ſi celui qui défend en fait cinq, il gagne Codille.

Il faut obſerver qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée; car s'il etoit permis de la nommer avec Eſpadille ſeul, on feroit quelquefois la Vole: ce qui arriveroit etant premier en carte, & ayant avec Eſpadille un Roi & pluſieurs cartes de la même couleur.

DICTIONNAIRE DES TERMES DU JEU DE QUADRILLE, QUINTILLE, L'HOMBRE A DEUX ET A TROIS.

A

Air.

Le bon Air, c'eſt un Terme de hazard au Jeu de l'Hombre à trois. Il a lieu lorſque l'on jouë ſans prendre avec quatre Matadors; celui qui gagne ce hazard, gagne une Fiche de chacun, également s'il perd, il paye une Fiche à chacun.

Amy.

C'eſt au Quadrille celui qui a le Roi apelé.

Apeler.

C'eſt jouer avec un Roi que l'on apelle *au Quadrille*.

Le Roi apelé.

C'eſt au Quadrille le Roi qui eſt avec l'Hombre.

A-tout.

C'eſt la couleur qui eſt la Triomphe. Faire a-tout, c'eſt jouer de la Triomphe.

B

Baste

C'eſt l'As de Tréfle ; qui eſt toûjours la troiſiéme Triomphe.

Battre

BATTRE *les Cartes.*

C'est les mêler.

BESTE.

C'est une peine du Jeu qui consiste à payer autant de Jettons qu'il y en a au-devant. Cette peine est encouruë en renonçant, ou faisant quelqu'autre faute, ou en ne gagnant pas lorsque l'on fait jouer, & l'on apelle cela faire la Bête.

BROUILLER.

Broüiller les cartes, c'est confondre son Jeu sur le tapis avec le Talon : au Jeu de l'Hombre à trois, on dit Cartes broüillées, part raport à celles qu'on a mêlées ainsi.

C

CHARIVARY.

C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui consiste lorsqu'on jouë, à porter les quatre Dames : on paye pour ce hazard à celui qui gagne, une Fiche chacun, il la paye au contraire s'il perd.

CHEVILLE.

Etre en Cheville, c'est être entre celui qui mêle, & celui qui est le premier à jouer.

CHICORE'E.

C'est un hazard du Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu, lorsque celui qui jouë, a trois ou quatre faux Matadors : on lui paye une fiche chacun s'il gagne ; il la paye aux autres, s'il perd.

CODILLE.

C'est au Quadrille lorsque ceux qui ne font pas jouer, font plus de mains que ceux qui jouënt : l'on dit des premiers Gagner Codille ; des derniers, perdre Codille : & à l'Hombre à trois, c'est lorsque l'un des tiers fait plus de mains que celui qui fait jouer ;

Il gagne alors tout ce qui va sur le Jeu.

CONTENTEMENT.

C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois : on dit, Le parfait contentement, c'est avoir cinq Matadors & Sans-prendre ; l'on gagne pour ce hazard une fiche de chacun.

CONSOLATION.

C'est un droit du Jeu qui est toûjours payé par ceux qui perdent à ceux qui gagnent, ou qui font perdre, soit Codille ou Remise. Il y a encore la Consolation qui est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, pour laquelle on paye une fiche, une fiche pour le Sans-prendre, & une fiche pour chaque Matador, à celui qui gagne, ou qu'il paye aux autres lorsqu'il perd : lorsque cette Consolation a lieu, la précédente n'est pas payée.

COULEUR.

L'on apelle rouge le carreau & cœur, & noir le pique & tréfle : lorsque l'on jouë, il faut nommer une Couleur pour faire la Triomphe, en disant, je jouë en pique, tréfle, cœur, ou carreau.

COUP.

C'est tout le tems que l'on jouë un Jeu.

Le COUP EST FAUX.

S'il y a au Quadrille & à l'Hombre à trois, plus ou moins de cartes, ou deux de la même façon, & que l'on s'en aperçoive avant que le coup soit fini de jouer, autrement il est bon, lorsqu'il y a dans le Jeu un As noir tourné, & qu'il a été donné plus de dix cartes à un des Joueurs, ou qu'il se trouve une carte de plus au talon, le coup est encore faux.

COUPE.

On dit la coupe des cartes ; c'est le parta-

ge net des cartes en deux, par celui qui eſt à la gauche du Joueur qui mêle.

COUPER.

C'eſt ſéparer les cartes en deux, après qu'elles ont été battuës : on dit auſſi, couper un Roi, ou une autre carte, c'eſt mettre une Triomphe ſur une couleur dont l'on n'a pas.

D

DE'GOUT.

C'eſt un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui conſiſte en ce que celui qui perd à la fin de la repriſe, ne perdît-il qu'un jetton, doit donner une fiche au gagnant.

DERNIER.

Etre dernier, c'eſt celui qui mêle qui eſt dernier ; & pendant que le coup ſe jouë, c'eſt être à la gauche de celui qui a pris la levée.

DEVANT, *autrement la Poule.*

Le devant conſiſte aux fiches que ceux qui mêlent mettent, ou aux jettons que chacun fait au jeu, & aux bêtes qui vont.

DEMANDER.

C'eſt au Quadrille, demander permiſſion de jouer en apelant un Roi.

DE'VOLE.

C'eſt lorſque celui qui fait jouer ne fait point de main ; elle n'a pas lieu à l'Hombre à trois.

DEUX.

C'eſt à l'Hombre lorſque les deux qui défendent la Poule, ont fait deux levées chacun.

DISCORDE.

C'eſt un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui fait jouer a les quatre Rois, il gagne une fiche de chacun s'il gagne le Jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

F 2

DONNER.

C'est aprés avoir mêlé les cartes, distribuer à chaque Joueur le nombre qu'il lui en faut: la Donne, c'est le partage des cartes. Au Quadrille on ne peut donner les cartes que par deux fois trois, & une fois quatre, & à l'Hombre toûjours par trois. Voyez les régles pour la donne fausse.

DOUBLE.

Jouer double: c'est au Quadrille payer le jeu & le devant double, de même que la Consolation, le Sans-prendre, les Matadors & la Vole.

E

ECART.

Se dit à l'Hombre à trois, des cartes qu'on rebute de son jeu, & qu'on met à bas pour en reprendre d'autres du Talon: cet écart se met toûjours à la droite de celui qui a fait.

ECARTER.

C'est au Jeu de l'Hombre à trois, faire son écart; il y a de l'habileté à bien écarter, il faut autant qu'on peut tâcher à se faire des renonces.

EPARPILLER.

On ne doit point éparpiller le Talon au jeu de l'Hombre, crainte qu'on n'en connoisse quelque carte.

ESPADILLE.

C'est l'As de Pique qui est toûjours la premiére Triomphe.

ESPADILLE FORCE'.

C'est au Quadrille lorsque celui qui a Espadille est obligé de jouer. Tous les Joueurs ayant passé, il faut à l'Hombre à trois pour qu'il ait lieu, en convenir avant que de jouer.

ESTRAPADE.

C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui a joué sans prendre fait la Bête : il gagne non-seulement tout ce qui va au Jeu, mais encore tout ce qui est devant les Joueurs ; & ce qui peut leur être dû.

F

FAIRE.

C'est la même chose que donner les cartes

FANATIQUE.

C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait jouer a les quatre Valets ; ce hazard lui vaut une fiche de chaque Joueur s'il gagne, & il lui en coute également s'il perd.

FICHE.

C'est une marque qui vaut dix ou vingt Jettons comme l'on est convenu.

FORCER.

On dit forcer l'Hombre ; c'est mettre une forte Triomphe pour l'affoiblir, s'il surcoupe ; l'Hombre est encore forcé qui demande à jouer, & qu'on oblige à jouer sans prendre, ou à passer, un des Joueurs s'offrant, jouer sans prendre. Aller au fond, c'est à l'Hombre à prendre beaucoup de cartes du talon, & n'en pas laisser cinq à celui qui écarte après.

G

GANER.

C'est ne pas mettre sur une carte que l'on pourroit lever ; ou en coupant, ou en jouant, plus fort que la carte jouée.

GANO.

Signifie à l'Hombre à trois : Laissez venir à moi : Demander Gano, c'est demander

que l'on ne prenne pas la carte jouée ; celui qui fait jouer ne peut pas demander Gano.

GUINGUETTE.

C'est un hazard au Jeu de l'Hombre, qui a lieu lorsque celui qui jouë gagne sans As noir, il gagne pour cela une fiche de chaque Joueur, il la perd s'il ne gagne pas.

H

HOMBRE.

C'est au Quadrille le nom de celui qui fait jouer, soit en apelant, ou sans prendre. ESTRE AVEC L'HOMBRE, c'est avoir le Roi apelé.

HOMBRE.

C'est le nom du Jeu de l'Hombre : il y a l'Hombre à deux & à trois. L'Hombre à quatre est apelé Quadrille, & à cinq Quintille : l'Hombre, c'est aussi le nom de celui qui jouë, soit en prenant, ou sans prendre.

J

JETTON.

C'est une piéce ronde qui sert de monnoye au jeu, c'est le dixiéme d'une fiche.

JEU.

C'est premierement les cartes que chacun a ; en second lieu, les Jettons que chacun met, & le devant. Jeu faux, c'est le même que coup faux.

JOUER.

C'est jetter une carte sur le tapis. FAIRE JOUER, c'est être l'Hombre.

I

INPASSE.

Faire l'Inpasse, c'est lorsque l'on est en Cheville, jouer le Valet d'une couleur dont on a le Roi.

L

LEVÉ'E.

C'eſt une carte que chaque Joueur jouë à chaque coup qu'il fait.

LEVER.

C'eſt faire la main ou la levée.

M

MAIN.

C'eſt la même choſe que levée. Avoir ſes mains, c'eſt lorſque l'on fait jouer avec trois mains ſûres au Quadrille.

MANILLE.

C'eſt en noir le Deux de Pique ou de Tréfle, en rouge le Sept de Cœur ou de Carreau, ſuivant la couleur dont on jouë : Manille alors eſt la ſeconde Triomphe du Jeu.

MARQUER LE JEU.

Le Jeu eſt marqué par les fiches que ceux qui mêlent mettent au Quadrille ; & à l'Hombre à trois, par les Jettons que chacun doit mettre au-devant.

MATADORS.

Il y en a trois : ſçavoir, Eſpadille, Manille & Baſte, ce ſont les trois premiéres Triomphes : le nombre en augmente à meſure que les Triomphes qui les ſuivent immédiatement leur ſont jointes ; on apelle faux Matadors, lorſqu'il ne manque qu'Eſpadille pour en faire pluſieurs.

MESLER.

C'eſt battre les cartes.

MILLE.

Un Mille, c'eſt une marque d'yvoire qui vaut dix fiches.

MIRLIRO.

C'eſt un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, ce ſont les deux As noirs ſans Mata-

dors qui valent une fiche de chacun à celui qui gagne, & qui la coute à celui qui perd: de même lorsqu'il a les deux As rouges avec le Baste, il gagne une fiche de chacun s'il gagne le jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

N

NOMMER.

C'est faire la Triomphe, en disant Pique, Tréfle, Cœur ou Carreau.

O

ORDRE DES CARTES.

C'est la suite des Cartes, l'arrengement.

P

PARTIE.

C'est le tems que dure le nombre des tours que l'on est convenu de jouer; on l'apelle aussi Reprise.

PARTIE.

Partie quarrée des Dames du tems, est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois; c'est lorsque celui qui fait jouer à trois Rois & une Dame: il gagne pour ce hazard une fiche de chaque Joueur, ou la perd s'il ne gagne pas.

PASSE.

C'est un terme qui exprime qu'on ne veut pas jouer; passer, c'est ne vouloir pas jouer.

PONTE.

C'est l'As de Carreau, lorsque la Triomphe est en cette couleur, & l'As de Cœur, lorsqu'elle est en Cœur: c'est alors la quatriéme Triomphe.

POULE.

C'est ce que nous avons apelé le Devant. Défendre la Poule, c'est être contre celui qui fait jouer; ce mot de Poule s'entend aussi d'un certain nombre de jettons surnuméraires aux cartes; lorsque les tours sont

finis, & que l'on joue aprés les tours finis.

PREMIER.

Etre premier, c'est être à la droite de celui qui a mêlé; il commence à jouer.

PRENDRE.

C'est au Jeu de l'Hombre à trois, prendre autant de cartes du talon qu'on en a écarté.

Jouer sans prendre, c'est jouer sans écarter.

PRETINTAILLE.

C'est le bizarre nom qu'on a donné aux différens hazards qu'on a inventez dans le jeu de l'Hombre à trois, pour lesquels on paye des fiches à celui qui fait jouer s'il gagne, ou qu'il paye aux autres s'il perd. Il y en a quatorze, qui sont la Consolation, le Bonair, le parfait Contentement, la Guinguette, le Mirliro, les Fanatiques, le Charivary, la Discorde, la Partie quarrée des Dames du tems, la Triomphante, l'Estrapade, le Degout, les Yeux de ma Grand'mere & la Chicorée.

PRISE.

C'est le nombre de fiches ou de jettons que l'on prend en commençant la partie.

Q

QUADRILLE.

C'est le Jeu de Quadrille qu'on joue à quatre personnes.

QUINTILLE.

C'est un Jeu ainsi apelé, parce qu'il est joué à cinq personnes.

R.

REBATRE, REMESLER, REPAIRE.

C'est lorsque le coup a été faux ou mal donné.

REGLE.

C'est l'ordre observé au jeu. L'on apelle

être en régle au Quadrille, lorsque l'Hombre coupe le retour du Roi apelé.

REMISE.

C'est au Quadrille lorsque ceux qui font jouer, ne surpassent pas en mains ceux qui défendent la Poule: ils perdent par remise.

RENONCER.

C'est ne point obéïr à la couleur jouée, lorsqu'on le peut.

RENONCE.

Se faire des renonces, c'est lorsque n'ayant point de la couleur jouée, l'on gagne d'une couleur dont l'on n'a que la carte qu'on jouë.

RENTRE'E.

Ce sont les cartes qu'on prend dans le talon à l'Hombre-à trois.

REPRISE.

Est le même que Partie.

RETOURNER.

Retourner une carte, c'est la renverser, la découvrir.

RIPORTE.

C'est le même que remise.

ROY APELE'.

C'est au Quadrille, le Roi que celui qui ne jouë pas sans prendre, prend pour l'aider.

ROY RENDU

C'est lorsqu'en cette maniére de jouer le Quadrille, l'on rend le Roi apelé à l'Hombre, qui doit avec ce Roi gagner seul.

S.

SANS-PRENDRE.

Jouer sans prendre, c'est-à-dire, sans apeler de Roi au Quadrille, & sans écarter à l'Hombre à trois.

SANS-PRENDRE FORCE'.

C'est lorsqu'ayant demandé à jouer, un

des Joueurs s'offre à le jouer sans prendre, ou sans apeler. L'on est pour lors forcé de passer ou de jouer sans prendre.

SURCOUPER.

C'est couper d'une Triomphe plus forte une carte déja coupée.

T

TALON.

C'est au Jeu de l'Hombre à trois, le nombre de cartes qui restent sur le tapis, quand on en a donné ce qu'il en faut aux Joueurs, & dont on prend pour remplacer celles qu'on écarte.

A l'Hombre à trois, le talon est composé de treize cartes, & à l'Hombre à deux, de quatorze.

TENACE.

Se rendre Tenace, c'est attendre avec deux Triomphes que l'on fait nécessairement, lorsque celui qui a les deux autres est obligé par la situation du jeu de jouer devant, tels que sont les deux As noirs à l'égard de la Manille & du Ponte.

TOURS.

Ce sont les jettons que ceux qui gagnent en faisant jouer, mettent pour marquer les coups qu'on joue; c'est ce qui régle la longueur de la partie.

Les tours de grace consistent à trois tours pour chacun: ou jusqu'à la premiére bête, cela est libre.

TRIOMPHE.

C'est la couleur nommée qui est la Triomphe.

TRIOMPHANTE.

C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait jouer com-

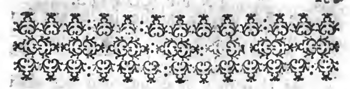
mence par à-tout de d'Espadille, il gagne pour cela une fiche de chacun, & deux s'il fait la Vole; & s'il perd il en paye une à chacun.

Y

YEUX.

Les Yeux de ma Grand'Mere : c'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui jouë a les deux As rouges, ce qui lui vaut une Fiche de chaque Joueur lorsqu'il gagne, & la lui coute lorsqu'il perd.

FIN.



LES REGLES DU JEU DE PIQUET,

Avec les Décisions des meilleurs joueurs sur les Coups les plus difficiles.

AVANT-PROPOS.

CEUX qui sçavent le Jeu de Piquet, conviennent que c'est un des plus beaux Jeux qui se jouë aux cartes, & dont l'on ne s'est jamais lassé, comme de la plûpart des autres qui ne sont en régne qu'un certain tems, après quoi ils tombent.

Les Régles qu'on en a données jusqu'à present, différent tellement de celles que l'on suit dans les Académies & Maisons où l'on jouë ce Jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité dans lequel on ne donnera les Régles que sur un usage généralement reçu, ou sur les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagez à juger comme ils ont fait.

Quelque difficile que ce Jeu paroisse, il ne faut néanmoins qu'une grande attention à son jeu pour être bon Joueur; car la grande

ſcience eſt de ſçavoir par ſon jeu ce que ſon Adverſaire doit avoir dans le ſien, ſoit parce qu'il montre ſur table, ſoit parce qu'il n'a point & qu'il pourroit avoir.

Nous tâcherons de donner une idée auſſi claire qu'il ſera poſſible de ce Jeu, que nous dévéloperons d'une maniére à ne laiſſer aucun doute à ceux qui le ſçavent déja, ſur les coups qui peuvent leur arriver, & pour en faciliter la connoiſſance à ceux qui ſeront bien-aiſes de l'aprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous ſommes propoſez; nous diviſerons ce Traité en pluſieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu; l'on verra dans le ſecond, la maniére dont ſe doit faire l'écart, & ce que c'eſt que les Cartes blanches; dans le troiſiéme, on expliquera ce que c'eſt que le Point, les Tierces, Quatriémes, Quintes, Sixiéme, Septiémes & Huitiémes, dans le quatriéme, l'on trouvera l'ordre qu'on doit obſerver en comptant ſon jeu, & la maniére de jouer les cartes; & dans le cinquiéme Chapitre, il y aura les différentes maniéres dont on jouë le Piquet à écrire. L'on donnera enſuite une Table des Loix ou Régle du Jeu, avec les déciſions des meilleurs Joueurs de Piquet ſur les plus difficiles, & les raiſons qui ont fait établir ces Régles.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.

On ne peut jouer que deux au Piquet, & le Jeu ne doit être composé que de trente-deux cartes, qui ſont, l'As, le Roi,

la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit, & le Sept de chaque couleur. Observez que les cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent, les As étant toûjours au-dessus des Rois, les Rois des Dames, les Dames des Valets, &c.

Il est à remarquer que toutes les cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'As qui en vaut onze, & qui, comme il a été déja dit, emporte toûjours le Roi; mais il faut pour cela qu'il soit de même couleur, les trois figures c'est-à-dire, Roi, Dame, Valet, valent dix point chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer & combien de points on jouera, on voit à qui mêlera le premier : celui qui a tiré la plus basse carte doit donc mêler & donner les cartes le premier; il les prend à cet effet, il les mêle autant qu'il juge à propos, puis les presente à son adverse partie qui peut les mêler s'il veut à son tour; en ce cas celui qui est à donner les cartes, doit mêler une seconde fois, & presenter à couper à son adversaire qui doit pour lors les couper nettement, car celui qui les éparpilleroit ou n'en couperoit qu'une, seroit obligé de recommencer, après que celui qui est à donner auroit rebattu les cartes. Cela fait, celui qui donne met les cartes de dessous dessus, puis les distribuë deux à deux ou trois à trois, cela dépend de son caprice, & ce sont les deux nombres ordinaires, & jamais une à une ni au dessus de trois.

Il faut continuer dans tout le cours de la partie par le nombre qu'on a commencé; car si par fantaisie on venoit à vouloir changer la

néceſſairement à cauſe que ſi l'on le laiſſoit à la volonté de celui à qui elle va de droit, il auroit l'avantage de s'y tenir s'il avoit beau jeu, & de refaire s'il l'avoit mauvais, ce qui ne ſeroit pas juſte n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la ſévérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans le Languedoc, & dans la Provence, de condamner au grand coup, c'eſt-à-dire, à perdre cent ſoixânte & dix points pour avoir tourné ou vû une ou pluſieurs cartes du Talon de ſon Adverſaire, eſt fort injuſte, & n'eſt point d'uſage parmi les Gens qui jouent bien le Piquet; le Joueur qui tourne ou voit une ou pluſieurs cartes du Talon de ſon Adverſaire, eſt condamné à jouer telle couleur que ſon Adverſaire voudra, s'il eſt premier à jouer.

Il eſt à propos pour l'intelligence de ce Jeu, d'expliquer ce que c'eſt que *Hazard*. Il y a dans ce Jeu trois ſortes de Hazards qu'on apelle Repic, Pic, & Capot *Le Repic* a lieu lorſque dans ſon jeu, ſans que l'Adverſaire puiſſe rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte juſqu'à trente points, en ce cas au lieu de dire trente, on dit quatre-vingt dix, & au-deſſus, à meſure qu'il y a des points à compter au-deſſus de trente.

Le Pic a lieu, lorſqu'ayant compté un certain nombre de points ſans que l'Adverſaire ait rien compté, l'on va en jouant juſqu'à trente, auquel cas au lieu de dire trente l'on compte ſoixante, & l'on continuë de compter les points que l'on fait par-deſſus.

Le Capot, c'eſt lorſque l'un des deux fait toutes les levées, il compte pour cela qua-

rante points : au lieu que celui qui gagne seulement les cartes compte dix points pour les cartes ; c'est fort mal-à-propos que certains Joueurs prétendent que l'on ne sçauroit faire tous les hazards en un seul coup, tous conviennent qu'on peut joindre le Capot au Pic & au Repic, ce qui arrive même ordinairement, & les Gens qui se vantent de bien sçavoir le jeu, conviennent comme moi, que par cette même raison l'on peut faire les trois Hazards d'un seul coup, en voici l'exemple. Je supose qu'un des Joueurs ait les quatre Tierces Majores & que son point soit bon, s'il est premier à jouer, il entrera par 4 du point, & 12 des Tierces Majores, c'est 16. 16 & 14 d'As, c'est 90. 90 & 28 des deux quatorze de Rois & de Dames feront cent dix huit, & en jouant ces cartes il ira à cent soixante & un, qui joints aux quarante pour le Capot feront deux cens un point d'un coup. Ce coup est si rare qu'il n'est peut-être jamais arrivé, mais il est de la justice qu'il vaille de la sorte s'il arrive jamais.

Observez que lorsque la Tierce Majore est bonne pour le point elle vaut quatre ; & quand même elle ne seroit comptée que pour trois de point, les trois Hazards y seroient encore.

Il faut remarquer que pour faire Pic, c'est-à-dire, pour compter soixante au lieu de trente, il faut être premier ; car si vous n'êtes pas premier, & que le premier jette une carte qui marque, il comptera un ; & vous quand vous auriez compté dans votre jeu vingt-neuf, si vous levez la carte jettée, vous ne compterez cependant que trente, à moins que celui qui joue le premier ne jettât une carte qui ne comptât point, comme

un neuf; un huit ou un ſept, auquel cas aprés avoir levé cette main, vous pouvez continuer de jouer votre jeu juſqu'à trente, & compter ſoixante, le hazard étant bien fait.

L'on doit condamner ici la ſévérité qu'on a eu en Provence & en Languedoc à l'égard du Pic; un Joueur qui au lieu de dire ſoixante ne diroit que trente, ne ſçauroit y revenir, & ne compte abſolument que trente, au lieu que dans tout le reſte du monde il en revient, & jamais les Joueurs ne doivent ſe faire ces difficultez, n'y ayant rien qui oblige à cette ſévérité: la diſtraction de celui qui compte trente au lieu de ſoixante ne pouvant être qu'à ſon préjudice, il pourra donc y revenir juſqu'à ce que l'on ait coupé pour le coup ſuivant.

Il faut remarquer encore que lorſque les deux parties ſont fort avancées, les Cartes blanches qui valent dix points, ſont premiérement comptées, enſuite le Point, les Tierces, Quatriémes, Cinquiémes, &c. viennent aprés, aprés cela les points que l'on compte en jouant; & enfin, les dix points des cartes ou les quarante du Capot.

CHAPITRE SECOND.

De la maniére dont ſe doit faire l'Ecart, & ce que c'eſt que Cartes blanches.

LOrſque chacun a ſes douze cartes qui compoſent ſon jeu, il les examine, & doit pour mieux connoître ſon jeu, arranger ſes couleurs, c'eſt-à-dire, mettre les Cœurs avec les Cœurs, les Piques avec les Piques, & ainſi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer, c'est s'il a cartes blanches, c'est-à-dire, s'il n'a point de Peintures dans son jeu: les Peintures sont les Rois, les Dames, & les Valets; enfin si l'un des deux Joueurs se trouve avoir cartes blanches après que l'autre a fait son écart, il étale ses cartes sur le Tapis en les comptant l'une après l'autre, & les cartes blanches lui valent dix point qui sont comptez avant le point même, & qui servent à faire le Pic & le Repic, & à les parer.

Le jeu ayant été ainsi examiné, & qu'un des Joueurs ait cartes blanches ou non, celui qui est le premier à prendre fait son écart, c'est-à-dire, qu'il choisit dans son jeu les cinq cartes qui lui semblent les moins nécessaires pour en reprendre autant du Talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq, mais bien moins, puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut, ou deux ou trois, ou quatre, il est pour lors en droit de voir les cartes qu'il laisse & qu'il pourroit prendre.

Et si le dernier à prendre, lorsqu'on lui a laissé des cartes ou autrement, ne veut point prendre toutes les cartes qui lui restent, il peut n'en prendre s'il veut qu'une, étant obligé ainsi que le premier d'en prendre pour le moins une; s'il en laisse il peut les voir, & le premier est en droit de les voir aussi; en accusant la couleur dont il commencera à jouer, & par laquelle il est obligé de jouer, & si le dernier ayant laissé des cartes, il les avoit mêlées avec celle de son écart, le premier est en droit de voir son écart, en disant la couleur dont il jouera en entrant au jeu.

Si par malice, ou par mégarde, celui qui

a dit je commencerai par telle couleur, commençoit par une autre, il ſeroit libre au dernier de le faire commencer par telle couleur qu'il voudroit.

Comme ces Régles ſont plûtôt faites pour les Commençans que pour les Maîtres, ils ne ſeront pas fâchez qu'on leur aprenne en paſſant, la maniére dont il convient de faire les écarts & le but que l'on doit avoir en les faiſant.

En faiſant l'écart; le premier but des grands Joueurs eſt de gagner les cartes & d'avoir le point, ce qui les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus, ou bien dont ils ſont plus forts; car il conviendroit de préférer quarante-un d'une couleur à quarante-quatre d'une autre, ou la Quinte ne ſeroit pas faite, quelquefois même la Quinte y étant, étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un, où une ſeule carte peut faire une Quinte Majore ou le point, & ſervir à gagner les cartes; ce qui ne pourroit ſe faire en portant les quarante-quatre, à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut obſerver que ſi l'on jouë pour un grand coup, il faut jouer différemment que lorſqu'on jouë pour un petit coup, parce que l'on s'abandonne pour le grand coup abſolument à la rentrée qui eſt fort incertaine, au lieu que pour un petit coup l'on porte un jeu que la rentrée quelle qu'elle ſoit, doit rendre meilleur & ſuffiſant pour le faire, à moins que ce ne fuſſent abſolument les cartes les plus opoſées au jeu ou de moindre valeur.

Il faut encore en écartant tirer à ſe faire des quatorze: on apelle quatorze, quatre As, ou quatre Rois, quatre Dames, quatre Va-

lets, ou quatre Dix ; le quatorze d'As efface tous les autres, & à la faveur de ce quatorze on peut en compter un bien plus bas, comme seroit celui de Dix, encore que l'Adversaire en eût un de Rois, de Dames, ou de Valets, parce que le quatorze plus fort annulle le moindre ; & comme l'on compte au défaut des Quatorze, trois As, trois Rois, trois Dames, trois Valets ou trois Dix ; il est encore bon d'y tirer : vous observerez que les trois As valent mieux que les trois Rois, & que le moindre Quatorze empêche de compter trois As, & ainsi des autres ; & qu'à la faveur d'un Quatorze, on compte nonseulement d'autres Quatorzes moindres, mais encore trois Dix ou autres trois, pourvû que ce ne soit point de Neuf, de Huit ou de Sept, encore que l'Adversaire eut trois d'une valeur au-dessus ; le moindre usage rendra familiére cette régle qui semble d'abord une des plus difficiles du Jeu.

Vous observerez la même chose à l'égard des Huitiémes, Septiémes, Sixiémes, Quintes, Quatriémes, & Tierces, ausquelles un homme qui fait son écart doit avoir égard, pour tâcher de s'en procurer par sa rentrée, étant ce qu'il y a de plus beau au Jeu, vous en trouverez la valeur & le nom dans le Chapitre suivant, ce qui servira à faire connoitre aux Joueurs qui ne sont pas bien au fait de ce Jeu, ce qu'il convient mieux de porter.

CHAPITRE TROISIE'ME.

Où l'on explique ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatriémes, Quintes, Sixiémes, Septiémes, Huitiémes.

LE Point, c'est un nombre de cartes d'une même couleur que l'on a dans son jeu, & dont on assemble les points pour les accuser : vous observerez pour compter le point, que l'As vaut onze, & les Figures dix chacune, le reste des cartes autant de points qu'elles en valent, parce qu'elles sont marquées, un Dix, dix points ; un Neuf, neuf, &c.

Le Point étant assemblé, le premier à jouer l'accuse, c'est-à-dire, dit le point qu'il a, & demande à son Adversaire s'il est bon ; si l'Adversaire n'en a pas autant, il dit qu'il est bon, & s'il en a autant, il dit qu'il est égal ; & s'il en a plus, il dit qu'il ne vaut pas ; enfin, qu'il soit bon ou non, celui qui a le Point plus fort, compte pour ledit Point autant de points qu'il a de cartes, à moins que par exemple ayant six cartes de point, elles ne fissent que 54. auquel cas les six cartes ne doivent être comptées que cinq, au lieu que s'il y avoit cinquante-cinq, elles en vaudroient six ; & ainsi de soixante & quatre & quarante-quatre, qui ne valent point le point qu'à proportion des dixaines ; le cinquiéme point faisant la dixaine, trente-cinq points en valent autant pour le point de quarante-quatre, étant comptez l'un & l'autre pour quatre, mais c'est celui qui a le plus de

points qui les compte ; & si le point est égal, personne ne le doit compter : il en est de même lorsque les deux Joueurs ont les mêmes Tierces, Quatriémes, Cinquiémes, &c. à moins que par une Quinte ou Quatriéme, ou Tierce Supérieure il ne rende bonne les Tierces, Quatriémes, ou Cinquiémes qui pourroient être égales avec celles de son Adversaire.

Des Tierces.

Il y a de six sortes de Tierces, la premiére que l'on apelle Major, & qui est composée d'un As, d'un Roi & d'une Dame ; la seconde, apelée de Roi, composée d'un Roi, d'une Dame & d'un Valet ; la troisiéme de Dame, que la Dame, & le Valet & le Dix composent : la quatriéme, de Valet, qui est Valet, Dix & Neuf ; la cinquiéme, de Dix, qui est Dix, Neuf & Huit ; & la sixiéme, qu'on apelle Tierce basse ou fine, & qui est le Neuf, le Huit & le Sept. Vous observerez qu'il faut pour faire une Tierce ainsi qu'une Quatriéme & une Quinte, &c. que toutes les cartes soient de même couleur.

Les Quatriémes.

Il y a de cinq sortes de Quatriémes ; la premiére, qu'on apelle Quatriémes Major, est composée d'un As, le Roi, la Dame & le Valet ; la seconde, qu'on apelle de Roi, composée du Roi, de la Dame, du Valet & du Dix ; la troisiéme, de Dame, composée de la Dame, le Valet, le Dix & le Neuf ; la quatriéme, de Valet, composée du Valet, du Dix, du Neuf & du Huit ; & la cinquié-

me,

me, dite quatriéme baſſe, du Dix, du Neuf, du Huit & du Sept.

Les Quintes.

Il y a de quatre ſortes de Quintes; la premiére, apelée Quinte Major, eſt compoſée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet & le Dix; la ſeconde, dite de Roi, eſt compoſée du Roi, de la Dame, du Valet, du Dix & du Neuf; la troiſieme, de Dame, compoſée de la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf & le Huit; & la quatriéme, dite Quinte baſſe ou au Valet, du Valet, du Dix, du Neuf, du Huit & du Sept.

Les Sixiémes.

Il y a de trois ſortes de Sixiémes; la premiére, dite Sixiéme Major, eſt compoſée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix & le Neuf; la ſeconde, de Roi, compoſée du Roi, de la Dame, du Valet, du Dix, du Neuf & du Huit; & la troiſiéme, apelée de Dame ou baſſe, qui compoſent la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit & le Sept.

Les Septiémes.

Il y a de déux ſortes de Septiémes; la premiére, dite Septiéme Major, compoſée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf & le Huit; & la ſeconde, de Roi, que compoſent le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit & le Sept.

Les Huitiémes.

Il n'y a qu'une ſorte de Huitiéme qui eſt

composée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit & le Sept, qui font toutes les cartes d'une couleur.

Voilà à quoi il est encore bon de viser en faisant son écart, étant de l'avantage d'un Joueur d'en avoir ; car une Tierce bonne vaut à celui qui la compte, trois points, une Quatriéme quatre, & une Quinte en vaut quinze ; une sixiéme, seize ; une Septiéme, dix-sept ; & la Huitiéme, dix-huit, outre les points qui sont accordez pour le point ; par exemple, un Joueur qui auroit une Quinte Major dont le point seroit bon, compteroit quinze pour la Quinte, & cinq pour le point, ce qui feroit vingt ; & ainsi de la quatriéme, qui vaudroit quatre pour le point, & quatre pour la Quatriéme ; la même chose se fera à l'égard des Sixiémes, Septiémes & Huitiémes.

Vous remarquerez encore, quoiqu'il ait été déja dit ci-devant, que celui qui a la plus haute Tierce, Quatriéme, Quinte, & ainsi des autres qui suivent, annulle toutes celles qui sont au-dessous ; par exemple, une Tierce Major annulle une Tierce de Roi, & ainsi des Quatriémes, & Quintes, &c. en observant que la moindre Quatriéme annulle la plus haute Tierce ; la moindre Quinte, la plus haute Quatriéme; la moindre Sixiéme, la plus haute Quinte ; la moindre Septiéme, la plus haute Sixiéme : la Huitiéme annulle toutes les autres espéces de séquences.

Observez que toutes ces Tierces, Quartes & Quintes, &c. sont des séquences ; observez en même-tems, comme il a été déja dit ci-devant, qu'à la faveur d'une Tierce ou Quatriéme ou Quinte, & ainsi des autres

bonnes, l'on fait passer les moindres Tierces, encore que l'Adversaire en eût de plus fortes, & l'on accumule par-là les points qu'elles font, le Jeu de l'Adversaire étant annullé par la séquence supérieure; & s'il y a de l'égalité dans la plus haute sequence entre les deux Joueurs, celui qui en auroit plusieurs autres ou de la même force, ou moindres, n'en compteroit pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Il paroît que l'on a expliqué suffisamment toutes les sequences. Voyons maintenant l'ordre que l'on doit observer en comptant le Jeu, & la maniére de jouer les cartes.

CHAPITRE QUATRIE'ME.

De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son Jeu, & de la maniére de jouer les Cartes.

APrés que chacun des Joueurs a pris du Talon les Cartes qu'il doit y prendre, il doit assembler son Jeu pour y voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramasser la couleur dont il a en plus grand nombre pour en composer son Point & l'accuser; & si le dernier en a davantage dans son Jeu, il dit: il ne vaut pas; s'il en a autant, il dit: il est égal; & s'il en a moins, il répond qu'il est bon; après avoir compté le Point, il doit examiner s'il n'a pas des Tierces, Quatriémes, Quintes, &c. afin de compter autant de points, si ce qu'il en a n'est point défendu par l'Adversaire.

Vous observerez que le Point, Tierces,

Quatriémes, Quintes, &c. doivent être mis sur table, afin qu'on puisse en compter la valeur; car, par exemple, si un des Joueurs qui auroit accusé le Point ou des Tierces, Quatriémes, Quintes, &c. & que l'on lui auroit répondu valoir; si, dis-je, ce Joueur oublioit de les montrer & jouoit sans les avoir comptées, il ne pourroit plus y revenir, & son Adversaire compteroit son point, encore qu'il fut moindre; ses Tierces, Quatriémes, Quintes, encore qu'elles fussent plus basses, pourvû néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jetter de sa premiére carte, sans quoi, c'est-à-dire, s'il l'avoit jettée, il ne seroit plus tems d'y revenir, & pour lors ils ne compteroient ni l'un ni l'autre.

Après que l'on a examiné & compté les Tierces, Quatriémes, Quintes, &c. il faut examiner si l'on a quelque Quatorze; les Quatorze sont quatre As, quatre Rois, quatre Dames, quatre Valets & quatre Dix, comme il a été déja dit: un Quatorze bon est compté pour Quatorze points, le supérieur annulle l'inférieur, & fait que l'on peut à sa faveur compter trois As, trois Rois, ou trois Dames, &c.

S'il n'y a point de Quatorze dans le Jeu, on cherche à compter ou trois As, ou trois Rois, ou trois Dames, ou trois Valets, ou enfin trois Dix, les plus hautes annullant toûjours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné son Jeu, & vû par les interrogations faites ce qu'il a de bon dans son Jeu, le premier commence à le compter; la premiére chose qu'il compte, ce sont les cartes blanches qui valent dix points s'il les a; il commence alors, en di-

fant dix des cartes blanches en valent dix, & s'il a le point, il étale & compte s'il a cinquante en point; dix & cinq pour le point c'est quinze; si ensuite il a une Quatriéme bonne, il étale également, & ajoûte quatre points à quinze qui font dix-neuf; s'il a outre cela un Quatorze ou trois As ou trois de quelqu'autre chose qui soit bon, il les ajoûte encore; & après avoir compté tout son Jeu, il joue une carte en comptant un point pour la carte qu'il jouë, si elle est ou un As, un Roi, une Dame un Valet, ou un Dix qui sont les seules cartes qui marquent.

Après que le premier a joué sa carte, le dernier avant que de jouer, montre son point s'il l'a bon, ses Tierces, Quatriémes ou Quintes, &c. compte ses Quatorze ou ses trois As, trois Rois, &c. ses cartes blanches, s'il les avoit; & aprés avoir ajoûté ensemble tout ce qu'il a à compter, il léve la carte que le premier a joué, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever, & lorsqu'il prend la levée, il joüe par telle couleur qu'il veut.

L'on observera que comme il n'y a point de surprise au Jeu de Piquet, celui qui en jouant ses cartes change de couleur, doit nommer la couleur dont il jouë, faute dequoi celui qui auroit fourni, comptant qu'il continuoit à jouer de la couleur dont il jouoit auparavant, seroit en droit de reprendre la carte jettée, quand même elle seroit de la couleur jouée.

A l'égard de la maniére de jouer les Cartes, comme il faut que ce soit l'usage qui enseigne la maniére la plus avantageuse de les jouer, on se contentera d'en dire deux mots engénéral.

Il est certain que c'est principalement à la maniére de jouer les Cartes que l'on connoit un bon Joueur d'avec celui qui ne l'est pas; & il n'est pas possible de les bien jouer, que l'on ne connoisse la force du Jeu; c'est à-dire, par le Jeu que l'on a, l'on doit connoître ce que l'Adversaire peut avoir, & ce qu'il doit avoir écarté, en faisant encore attention à ce qu'il montre de son Jeu, & à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur en jouant ses Cartes, doit être de les gagner en premier lieu; en second, de faire davantage de points, & empêcher l'Adversaire d'en faire; mais le principal objet, ce sont les Cartes qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du Jeu de Piquet, qu'il n'y a point de Triomphe au Piquet, mais que ce sont les meilleures cartes de la couleur jouée qui font la levée; car, par exemple, s'il etoit joué le Roi de Tréfle, & que vous en eussiez l'As, vous léveriez la main, au lieu que s'il en étoit joué que le sept, & que vous n'eussiez pas de la couleur, encore que vous jouassiez une carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée iroit à celui qui auroit joué le Sept.

Si par megarde celui qui fournit sur la Carte jouée ne jouoit pas de la couleur que son Adversaire jette, s'il en avoit, quoique sa Carte fut sur le Tapis, il lui seroit permis de le relever pour en fournir, sans qu'il en coute pour cela aucune peine.

Un premier, quelquefois aura le malheur que son Point, ses Quintes, ses Quatriémes, ses Tierces, & autres choses qu'il peut avoir,

ne lui vaudront rien, pour lors il commencera à compter par un, en jettant telle Carte de son Jeu qu'il jugera à propos, & il continuera à jouer jusqu'à ce que son Adversaire ait joué une Carte plus haute que la sienne.

Celui qui est second en Carte, avant que de jouer, comme il a été déja dit, compte tout ce qu'il a à compter dans son Jeu, & lorsqu'en jouant les Cartes il fait la levée, il rejouë par telle couleur qu'il veut; ils jouent de la sorte jusqu'à ce que leurs douze Cartes soient jettées: celui qui fait la derniére levée compte deux points, si la Carte qu'il jouë est une Carte qui marque, & un, quoiqu'elle ne marque pas.

Chacun compte ensuite ses levées, & celui qui en a le plus, compte dix pour les Cartes; & lorsqu'elles sont égales, elles ne sont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'est pas plûtôt fini que chacun doit marquer, ou avec des Jettons, ou avec un rayon ce qu'il a fait de points, jusqu'à ce que la Partie s'acheve. On recommence à donner les Cartes après les avoir mêlées, & donner à couper comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, suposé qu'on ne finisse point la Partie d'un seul coup.

Lorsqu'on recommence une autre Partie, si celui qui a perdu veut jouer, on coupe pour sçavoir qui fera le premier, & de la maniére qu'on l'a déja dit, à moins qu'on ne soit convenu au commencement du Jeu que la main suivroit.

Dans l'un & l'autre cas on continuë alternativement à donner; il est libre à chacun des deux Joueurs de ne plus jouer lorſ-

que la Partie eſt achevée, mais non pas dans le cours de la Partie, à moins que de payer ce que l'on jouë.

CHAPITRE CINQUIEME.

Le Piquet a e'crire.

CEtte maniére de jouer le Piquet eſt fort en uſage parmi les honnêtes gens, qui en font par-là un Jeu d'une plus grande ſociété, puiſqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, ſix & ſept perſonnes. Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, & les autres enſuite alternativement.

Lorſque l'on jouë au Malheureux, celui qui eſt marqué, continuë à jouer, & celui qui marque eſt relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs ſorte le coup fini; chacun relevant à ſon tour, aulieu que lorſqu'on jouë à tourner, l'on commence par un côté, & l'on tourne toûjours du même côté: par exemple, je commencerai la Partie avec le Joueur qui ſera à ma droite: après que nous aurons joué notre coup, il jouera encore un coup avec le Joueur de ſa droite, & ainſi des autres: c'eſt la maniére la plus égale de jouer ce Jeu.

Avant de commencer à jouer, il faut convenir combien l'on jouera de Rois, ou de Tours, ſi c'eſt ſix, neuf ou douze Rois; plus ou moins; un Roi c'eſt deux Tours, & un Tour c'eſt deux Coups: on l'apelle encore Ide en pluſieurs Provinces. Il faut pour qu'un Tour ſoit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois: l'on convient enſuite de la valeur de chaque point, ſoit deux liards,

un sol, ou davantage si l'on veut ; l'on voit après à qui fera.

L'on jouë du reste selon les Régles du Piquet, & chacun des deux Joueurs fait une fois seulement, & l'on compte à demi tour les points que l'on fait de plus que son Adversaire en les marquant avec des Jettons : par exemple, on supose que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt points, & son Adversaire dix ; ce sont dix points que le premier a contre l'autre, & qu'il marque avec des Jettons, jusqu'à ce que le second coup soit joué : si dans ce second coup celui qui a les dix points sur l'autre n'en faisoit encore que dix, & que son Adversaire en fît quarante, ce seroit vingt points que celui ci auroit plus que lui de ce second coup, parce que de quarante points, il faudroit en rabattre vingt points, sçavoir, dix du coup précédent, & dix du second coup, par conséquent il resteroit vingt points que l'on écriroit pour le perdant ; & ainsi des autres coups.

Cependant, comme l'idée qu'on vient de donner n'est pas suffisante pour certaines gens qui ne se contentent pas de voir les choses, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une Table ci-après qui leur aprendra la maniére dont ils doivent marquer ceux qui perdent : observez seulement que tous les points qui se trouvent au dessous de cinq, ne sont comptez pour rien, & que cinq points ou au-dessus valent dix.

Par cette raison quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre, c'est-à-dire, qu'ils seront marquez pour vingt, & ainsi des autres. Si l'on est trois Joueurs, l'on fait trois colomnes ; à la

tête de chacune on met le nom d'un Joueur, laquelle on marque à mesure qu'il est marqué.

TABLE.

Qui marque douze Rois ou Tours jouez.

Jean.	Pierre.	Denis.
30 40	30 40	60 100
100 30	30 50	30 90
70 90	50 60	70 110
50 60	30 80	30 20
Addition.	*Addition.*	*Addition.*
470	370	510

Voilà donc les colomnes de chaque Joueur marquées des points qu'ils ont perdus dans le cours de douze Rois qu'ils ont jouez. Il faut après cela additionner chaque colomne, pour voir à combien les points montent, & les ranger comme on va le voir.

ADDITION.

DES POINTS DES JOUEURS.

Jean perd 470. Points.
Pierre -- 370.
Denis -- 510.

Total 1350. Points qu'il faut diviser entre trois personnes, ce qui fait pour chacune 450. points. Cette division étant faite, chaque Joueur prend sa rétribution, de maniére que Pierre qui n'a que 370. points gagne 80 points, parce qu'il lui manque ce nombre pour se remplir des 450 qui font son tiers dans 1350. points, ainsi Jean qui est marqué de 450. points, perd 20 points, à cause qu'il a ce même nombre au-dessus de 450. & par la même raison Denis perd 60. points ayant ce même nombre au-dessus de 450. & lorsqu'il y a quelque dizaine de surnuméraire, elle est au profit de celui qui perd le plus.

Observez encore qu'il se paye ordinairement une Consolation à ce Jeu qui est de 20. par marqué, plus ou moins ainsi qu'on en convient; ensorte que si elle est de vingt, le Joueur qui est marqué de trente par le Jeu, est marqué de cinquante en perte, & ainsi des autres.

Seconde maniére de jouer le Piquet à écrire.

Il y a une autre maniére de jouer le Piquet à trois ou à cinq, moins embarrassante en ce qu'il n'est pas besoin de plumes ni de papier, ni addition; la voici.

Chaque Joueur prend la valeur de ſix cens marques en cinq Fiches & dix Jettons ; chaque Fiche vaut dix Jettons, & chaque Jetton eſt compté pour dix marques ; de façon qu'un Joueur marqué de trente en mettant trois Jettons, paye.

L'on jouë du reſte le Jeu de la même façon qu'en écrivant, à la réſerve qu'il y a au bout de la Table, au lieu d'une écritoire, un corbillon, dans lequel on met ce dont on eſt marqué, & que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la Partie.

La Conſolation ſe paye la même choſe par le marqué, qui au lieu de dix dont il eſt marqué par le Jeu, en met trente dans le corbillon, & au lieu de trente, cinquante, & ainſi des autres ; & outre cette Conſolation il y en a une autre, que celui qui eſt marqué paye également, & qui eſt deux Jettons qu'il paye en propre à celui qui l'a marqué d'un grand ou petit coup, c'eſt la même choſe, & un jetton aux autres Joueurs ; il en eſt de même payé lorſqu'il marque, ou que les autres Joueurs jouënt entr'eux.

Obſervez que lorſque les coups de deux Joueurs ſont égaux, ou qu'il ne reſte pas à l'un plus de quatre points plus qu'à l'autre, c'eſt un refait, & celui qui eſt marqué après un refait, paye pour cela au corbillon 20 marques de plus, & pour deux refaits 40. & ainſi des autres.

A moins que l'on ne ſoit convenu auparavant que pour empêcher les refaits on marquera à un point ; en ce cas pour que le refait ait lieu, il faut que les deux coups ſoient abſolument égaux.

Après que la Partie eſt achevée de jouer,

ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu dessein de jouer, & que le corbillon est partagé, chacun voit ce qu'il gagne ou perd sans aucun embarras, & les Jettons impairs & surnuméraires qui n'ont pû être partagez, sont au profit de celui qui perd davantage.

Troisiéme maniére de jouer le Piquet à écrire.

L'on peut encore jouer le Piquet de la même maniere, c'est-à-dire, en prenant chacun la valeur de six cens marques ; l'on peut jouer un contre un, en se payant ce dont l'on est marqué l'un à l'autre, & ce Jeu est fort égal : l'on fait à ce Jeu la Consolation aussi forte que l'on veut.

L'on jouë également ce Jeu deux contre deux, ce sont même les parties ordinaires, ou deux contre un ; on apelle celui qui jouë seul contre deux, la Choüette.

Pour toutes ces façons de jouer, vous aurez recours aux Régles qui sont les mêmes pour tout ce qu'on apelle Piquet.

LOIX OU REGLES

DU JEU DE PIQUET,

Avec les Décisions des meilleurs Joüeurs sur les Coups les plus difficiles.

I. S'Il se trouve que l'un des Joueurs ait plus de cartes qu'il ne faut, si le nombre n'en excéde pas treize, il est au choix de ce-

lui qui a la main de refaire ou de jouer selon qu'il le trouve avantageux à son jeu; & lorsqu'il y a quatorze Cartes ou plus, l'on refait nécessairement.

La raison qui a fait décider ce coup de la sorte, est que lorsqu'il y a treize cartes à l'un des deux jeux, c'est par la faute de celui qui a mêlé: c'est pourquoi s'il y a une peine, c'est à lui à la subir; c'est une Régle généralement reçûë.

II. Si celui qui est le premier a treize Cartes au lieu de douze, & qu'il veüille jouer, & ne point refaire, il le peut, mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laisser au dernier ses trois Cartes: au contraire, si celui qui donne en a pris treize, il est encore au choix du premier de refaire ou de jouer; il prend dans ce second cas, autant de Cartes qu'il en prendroit si le Talon n'étoit pas faux, & le dernier qui a treize Cartes en écarte trois, & n'en prend que deux pour parfaire le nombre de douze qu'il doit avoir; tout cela se doit faire en s'avertissant l'un l'autre, & avant que d'avoir vû les cartes qu'on prend; car après cela l'on n'y est point reçû, & il faut que le Jeu se jouë comme il se trouve, aux peines que doivent porter ceux qui ont trop de cartes, sçavoir, de ne rien compter.

La justice qui est renduë au premier, lorsqu'on lui laisse le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même-tems à faire laisser sa légitime au dernier lorsqu'il n'a pas les treize cartes, & lorsqu'il en a treize, à l'obliger d'en écarter trois, pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au-delà des douze cartes qui doivent composer son jeu,

& il ne peut du reste avoir plus de douze Cartes, que par sa faute, qui sera punie à la rigueur, si le cas arrive. Cette Régle est aussi généralement reçuë.

III. Qui prend plus de cartes qu'il n'en a écarté, ou s'en trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du tout, ni ne peut empêcher son Adversaire de compter tout ce qu'il a dans son jeu, encore que ce qu'il a, fût de beaucoup inférieur au jeu de celui qui a treize cartes, ou davantage.

La rigidité de cette Régle est fondée sur la justice, puisque souvent une carte suffit dans un jeu pour le faire valoir & abattre. Elle est reçuë de tous les Joueurs de Piquet qui se piquent de sçavoir le Jeu.

IV. Qui prend moins de cartes ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans son jeu, n'y ayant point de faute à jouer avec moins de cartes; mais son Adversaire compte toûjours la derniére, attendu qu'il ne fournit point, & par conséquent il ne sçauroit être capot; au lieu que celui qui a moins de cartes, le seroit, si son Adversaire faisoit les onze premiéres levées, n'ayant point de quoi fournir à la douziéme.

Il semble d'abord que l'on soit moins rigide sur cette Régle que sur la précédente; cependant si l'on examine bien que celui qui n'a que onze cartes ou moins, ne se préjudicie qu'à lui-même, on le trouvera suffisamment puni de risquer le capot, sans pouvoir le faire. Tous les Joueurs admettent cette Régle de la sorte.

V. Qui a commencé à jouer & oublié à compter Cartes blanches, le Point ou les As, Rois, Dames, &c. ou les Tierces, Qua-

triémes, Quintes, &c. qu'il peut avoir de bonnes dans ſon jeu ; n'eſt plus reçu à les compter après, & tout cet avantage devient nul pour lui.

Cette régle eſt rigide, en ce qu'il ſemble n'y avoir point de mauvaiſe foi ; mais l'on conviendra que celui qui oublie de compter ſon jeu, faiſant une faute, il eſt juſte qu'il en ſoit puni. Tous les Joueurs admettent de même cette Régle.

VI. Lorſqu'avant que de jetter la premiére carte, on ne montre pas le point qu'on a plus que ſon Adverſaire, ou quelque Tierce, Quatriéme, &c. on ne peut plus y revenir, & on les perd. En ce cas, le premier à qui l'on auroit dit que ſon point ne vaut pas ou ſes Tierces, &c. ou trois de quelques autres choſes, eſt en droit, pourvû qu'il ne jouë pas ſa ſeconde carte, de compter ſon jeu, & qu'on lui auroit dit ne point valoir, & qu'on n'auroit point montré ou accuſé.

C'eſt avec juſtice que l'on admet à revenir pour compter ſon jeu, celui à qui on auroit dit que ſon jeu n'étoit pas bon, puiſqu'il ne le montre pas ſur la parole de l'Adverſaire, lequel étant de mauvaiſe foi, pourroit toûjours dire ne vaut pas, au hazard qu'on oublieroit de le remontrer auparavant de jouer. Tous les Joueurs ſont d'accord ſur cette régle.

VII. L'on doit continuer à donner de la même maniére que l'on a commencé, ſoit par deux ou par trois, pendant tout le long d'une partie, à moins qu'auparavant que de mêler, l'on avertiſſe que l'on donnera par deux ou trois : alors l'on peut changer de maniére, ſans avertir, en commençant chaque partie.

La raiſon de cette Régle eſt plauſible, puiſqu'un Joueur qui connoîtroit les cartes, & qui verroit que la troiſiéme ou quatriéme ſeroient bonnes, dónneroit par deux ou par trois, cherchant par là ſon avantage. Elle eſt reçûë de tous les Joueurs, & fort bien établie pour prévenir juſqu'aux moindres abus.

VIII. Il n'eſt pas permis d'écarter à deux fois; c'eſt-à-dire, que du moment que l'on a touché le Talon après avoir écarté telles ou tel nombre de cartes qu'on a jugé à propos, on ne peut plus les reprendre, & cette Loi regarde également les deux Joueurs. La même raiſon a fait recevoir de tous les Joueurs la preſente Régle.

IX. Il n'eſt pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les cartes qu'il doit prendre en les étendant avant que d'écarter; c'eſt pourquoi lorſque celui qui a la main ne prend pas ſes cinq cartes du Talon, il doit dire à ſon Adverſaire, je n'en prens que tant, ou j'en laiſſe tant. La même raiſon a fait établir cette Régle qui eſt généralement reçûë, afin de lever le prétexte qu'on pourroit avoir, lorſqu'on eſt dernier, de dire que l'on ne ſçait point le nombre des cartes qui reſtent au Talon, le premier ayant pû en laiſſer.

X. Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend, & s'aperçoit de ſa bévûë, avant que d'en avoir retourné aucune, ou miſe ſur les ſiennes, eſt reçû à remettre ce qu'il a de trop ſans encourir aucune peine, pourvû néanmoins que ſon Adverſaire n'ait point pris les ſiennes; car s'il les avoit priſes & vûës, il lui ſeroit loiſible de jouer le coup, ou de refaire; & ſi le coup ſe jouoit, la carte de trop ſeroit miſe à l'un des deux écarts, après avoir été vûë des deux Joueurs.

Ce coup qui a été long-tems disputé, a été enfin décidé selon les droits de la justice, puisque par cette décision on a mitigé la punition, de sorte que quoique celui qui fait la faute ne soit pas puni avec toute la rigueur que l'est celui qui a trop de Cartes, n'étant pas tout-à-fait dans le cas, à cause qu'il se déclare avant que de voir sa rentrée, devant même que de la joindre à son Jeu, il n'y a par conséquent pas de mauvaise foi à punir; cependant comme il a fait faute, il est de la justice que celui à qui cette Carte seroit allée, & qui auroit pu rendre son Jeu bon, soit le maître de s'y tenir ou de refaire. Les Joueurs qui jugent les coups par la raison, & sans prévention, trouvent cette Régle fort bien établié, & l'admettent comme elle est.

XI. Si celui qui donne deux fois de suite reconnoît sa faute, avant d'avoir vû aucune de ses Cartes, son Adversaire sera obligé de faire, encore même qu'il ait vû son Jeu.

Cette Régle est fort conforme à l'équité, puisqu'un chacun doit faire à son tour, & que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaise foi, dès qu'il en avertit avant que de voir son Jeu; elle est reçuë ainsi partout.

XI. Quand le premier accuse son point, & ce qu'il peut avoir à compter dans son Jeu, & que l'autre ayant répondu, Cela est bon, il s'aperçoit ensuite en examinant mieux son Jeu qu'il s'est trompé, pourvû qu'il n'ait point joué, il est reçu à compter ce qu'il a de bon, & efface ce que le premier auroit compté, encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des Joueurs qui admettent que

lorſque l'on a accuſé ſon point, il faut s'y tenir, ne pouvant point l'augmenter, mais bien le diminuer, ſi l'on s'aperçoit n'en avoir pas autant que l'on avoit d'abord accuſé, je ſerois bien de leur ſentiment là-deſſus, particulierement ſi cela arrivoit ſouvent; il n'en eſt pas de même à l'égard des Tierces, Quatriémes, &c. Quatorzes, & trois As, &c. on peut toûjours y revenir juſqu'à ce que l'on ait joué, excepté, par exemple, ſi un Joueur ayant trois As ou choſe ſemblable, & qu'il demandât ſi trois Valets ſont bons pour découvrir ſi ſon Adverſaire a trois Dames qu'il pourroit avoir, il ne ſçauroit revenir à compter ce qu'il y a de bon; il en eſt de même d'une Tierce ſupérieure, ſi l'on demandoit d'une de beaucoup inférieure la même choſe.

Cette Régle regarde les deux Joueurs, & elle a lieu par tout à l'égard des Tierces, Quatriémes, &c. Quatorze, trois As, trois Rois, &c. mais à l'égard du point, bien des Joueurs ne l'admettent pas à cauſe qu'il pourroit y avoir de la ſurpriſe, en faiſant découvrir par-là à ſon Adverſaire le côté dont il a ſon point qu'il pourroit avoir de deux côtez: ſi cependant le coup arrivoit une fois par hazard, il pourroit y revenir; au lieu que ſi cela arrivoit pluſieurs fois, on pourroit obliger un Joueur ſujet à ſe méprendre, à s'en tenir au premier point qu'il accuſeroit; la Loi étant égale d'ailleurs.

XIII. Celui qui pouvant avoir quatorze d'As, de Rois, de Dames, de Valets, ou de Dix, en écarte une de celles-là, & n'accuſe par conſéquent que trois As, trois Rois, trois Dames, trois Valets, ou trois Dix, & qu'on lui a dit qu'ils ſont bons; celui-là,

dis-je, est obligé de dire au juste à son Adversaire laquelle de ces cartes lui manque, pourvû qu'il le lui demande d'abord après qu'il a joué la premiére carte de son jeu.

Cette Regle est établie, afin d'éviter l'embarras que causeroit la nécessité où l'on seroit d'étaler ses Quatorzes ou ses trois As, Rois, &c.

XIV. S'il arrivoit que le Jeu de carte se rencontrât faux, c'est-à-dire, qu'il y eût deux Dix, ou deux autres cartes d'une même façon, ou qu'il y eût une carte de plus ou de moins, le coup seulement demeureroit nul, les precédens, s'il y en avoit de jouez, seroient cependant bons.

Cette Régle porte en elle-même la raison pourquoi elle est faite, n'y ayant point de Jeux où l'on jouë les coups faux.

XV. Si en donnant les cartes il s'en trouve une de retournée, il faut rebattre, & recommencer à les couper, & à les donner, à cause du desavantage qu'elle pourroit aporter à celui dans le jeu de qui elle se trouve, & de l'avantage que pourroit en tirer l'Adversaire.

XVI. S'il se rencontre une carte tournée au Talon, le coup est bon, pourvû que ce ne soit pas la carte du dessus, ou bien la premiére des trois que le dernier doit prendre; & s'il y en avoit deux, il faudroit refaire.

Ce coup qui a été le sujet de tant de disputes, a été décidé de la sorte par les plus habiles Joueurs; & leur raison est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du Talon, ne sçauroit être vûë, si celui qui la prend veut prendre garde à son jeu; d'ailleurs, quand même elle seroit vûë; elle ne le seroit qu'aprés que les écarts sont faits, ce qui

ne ſçauroit plus changer le jeu, & par conſéquent y prejudicier : cette Régle eſt généralement reçûë par tous ceux qui ſe piquent de ſçavoir le Piquet.

XVII. Celui qui accuſe faux, comme de dire. J'ai trois ou quatre As, Rois, Dames, Valets ou Dix, qu'il pourroit avoir même, & qu'il n'a cependant pas, ne compte pour cela rien de tout ce qu'il a dans ſon jeu, à moins qu'il ſe reprenne avant de jetter la premiére carte; car s'il a joué ſeulement une carte, & que ſon Adverſaire s'aperçoive d'abord, ou au milieu, ou à la fin du coup, qu'il a compté faux, il l'empêche non-ſeulement de rien compter de ſon jeu, mais il compte encore tout ce qui eſt bon dans le ſien, ce que l'autre ne peut point parer; il en eſt de même de celui qui au lieu de compter quatorze d'As ou de Rois, &c. ou trois de quelque choſe, compteroit à la place ce qu'il n'auroit pas, comme au lieu des As, compteroit des Rois, &c.

Il eſt aiſé de comprendre que cette Régle n'a été faite que pour punir la mauvaiſe foi de ceux qui ſous prétexte de ſe tromper, pourroient compter ce qu'ils n'auroient pas, & qu'ils pourroient avoir, & il faut punir comme mauvaiſe foi tout ce qui peut être ſoupçonné l'être; la moindre aparence étant punie au jeu. Tous les Joueurs admettent cette Régle.

XVIII. Toute carte lâchée, & qui a touché le Tapis, eſt cenſée jouée, ſi pourtant on n'étoit que ſecond à jouer, & qu'on eût couvert une carte de ſon Adverſaire qui ne fût pas de même couleur, & qu'on en eût dans ſon jeu, en ce cas il eſt permis de la

reprendre pour fournir de la même peinture, ne pouvant pas renoncer, il n'y a aucune peine pour cela; mais si n'ayant pas de la couleur jouée, on jettoit par megarde une Carte au lieu d'une autre, il ne seroit plus permis de la reprendre dès qu'elle est lâchée de la main.

Personne ne s'est jamais oposé à cette Régle, puisque n'y ayant point de Triomphe à ce Jeu, il ne sçauroit y avoir de renonce.

XIX. Celui qui pour voir les Cartes que laisse le dernier lorsqu'il en laisse, dit, je jouerai de telle couleur, & qui ensuite jouant ne jette pas de la couleur qu'il seroit obligé de jouer, il dépend de son Adversaire de lui faire jouer par la couleur qu'il trouvera à propos.

La punition imposée à ce coup, est pour empêcher qu'il ne se passe rien au jeu qui ait aparence de mauvaise foi. Tous les Joueurs s'y soumettent.

XX. Celui qui par mégarde ou autrement tourne ou voit une Carte du Talon, doit jouer de la couleur que son Adversaire voudra autant de fois qu'il auroit vû de Cartes : une fois s'il n'y a eu qu'une Carte tournée, deux, s'il y en a deux, &c.

Cette Regle regarde le dernier dont le premier a vû quelque Carte; car si le dernier voyoit ou tournoit le Talon du premier, il seroit libre au premier de jouer le coup, ou de refaire après avoir vû son jeu.

C'est sans doute cette Régle qui a fait le plus de bruit au Jeu de Piquet, & pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si longtems partagez; je ne conçois pas que l'on puisse en Provence & en Languedoc con-

damner au grand coup un homme qui a tourné ou vû une Carte du Talon.

Tous les Joueurs fameux sont du même sentiment raporté, & la seule raison naturelle leur en sert de preuve.

XXI. Celui qui ayant laissé une Carte du Talon, la mêle à son écart, avant que de l'avoir montrée à son Adversaire, peut être obligé par lui, après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera à jouer, à lui montrer tout son écart; il lui est permis de ne pas la voir ni montrer, pouvû qu'il ne la mêle point à son écart.

Cette Régle est dans la justice, puisque dès que le dernier a vû la Carte qu'il laisse, son Adversaire est en droit de la voir, dans le doute laquelle c'est; il est juste qu'il les voye toutes. Cette Régle est généralement reçûë.

XXII. Qui reprend des Cartes dans son écart ou est surpris à en échanger, ou fait autres tours de Fripon, perd la partie & doit être chassé comme un Coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de cet article ne sçauroit être assez forte, puisque c'est pour punir un fripon avéré.

XXIII. Qui quitte la partie avant qu'elle soit finie, la perd, à moins que de grandes affaires ne l'obligeassent à quitter; il faut en ce cas que ce soit d'un mutuel consentement qu'elle soit remise.

C'est pour prévenir les abus qui se glisseroient tous les jours par ceux qui voyant leur partie mauvaise, voudroient la renvoyer, afin d'éviter ensuite de la finir.

XXIV. Celui qui croyant avoir perdu, jette ses Cartes qu'on broüille avec le Talon, perd en effet la partie, encore qu'il s'aper-

çoive après, qu'il s'eſt mépris, mais ſi rien n'eſt mêlé, il y peut revenir, pourvû que l'autre n'ait pas broüillé ſon jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant à ſa main deux ou trois cartes, & croyant que ſon Adverſaire les a plus hautes, il les jette toutes enſemble, ſi celui qui jouë contre lui montre alors ſes cartes, il les leve pour lui, quoique ſes cartes ſoient inférieures, & le premier n'en peut revenir, perdant en effet les cartes qui lui reſtent.

Cette Régle eſt fort bien établie, puiſque celui qui auroit beſoin de ſon écart pour achever, n'auroit qu'à céder la partie, s'il lui étoit permis de reprendre ſon jeu qui ſeroit broüillé, & prendre par-là les cartes dont il auroit beſoin, & la vivacité de celui qui céde ſes cartes en comptant que ſon Adverſaire en a de plus hautes, ne mérite pas une moindre punition.

XXV. Celui qui étant dernier écarteroit & prendroit les cartes du premier, avant que le premier eût eu le tems de faire ſon écart, & les auroit mêlées à ſon jeu, perdroit la partie, s'il jouoit au cent, & le grand coup s'il jouoit en partie; mais ſi le premier avoit eu le tems d'écarter, & qu'il eût attendu que le dernier eût pris ſes cartes, ſe croyant être le premier, le coup ſera bon, & celui qui eſt de droit premier commencera à jouer.

Cette Régle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puiſque la mauvaiſe foi eſt manifeſte dans celui qui ſe hâte de faire ſon écart pour prendre les cinq cartes que ſon Adverſaire doit prendre, au lieu que dans le ſecond, c'eſt préciſément la faute du premier, qui

qui doit sçavoir que c'est à lui à en prendre cinq.

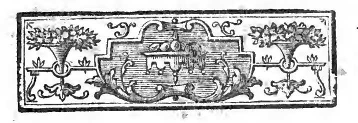
XXVI. Quand on n'a qu'un Quatorze en main qui doit valoir; on n'est pas obligé de dire si c'est d'As, de Rois, de Dames, &c. on dit seulement *Quatorze;* mais si on en peut avoir deux dans son Jeu, & que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte ou deux qui vous réduisent à un seul, alors on est obligé de nommer le *Quatorze* que l'on a.

Cette Régle est naturelle en ce que celui qui n'a qu'un Quatorze à craindre, doit nécessairement sçavoir les Quatorze que l'Adversaire accuse, au lieu qu'il n'en est pas de même s'il en a deux, pouvant en avoir un de bon & un plus bas qui ne vaudroit pas.

FIN.

TABLE
DES CHAPITRES
DU
JEU DE PIQUET,
ET DE SES REGLES.

Fin de la Table.



LE JEU DE L'IMPERIALE.



Our donner une idée de ce Jeu aussi claire que nous nous sommes proposez, nous commencerons par l'idée générale du Jeu, que nous donnerons dans le premier Chapitre : nous donnerons dans le second la Maniére de marquer, & ensuite les Régles qu'il faut observer pour bien jouer ce Jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de l'Impériale.

CEux qui ont voulu chercher l'étymologie de ce Jeu, ont crû l'avoir trouvé en nous disant qu'il a été nommé de la sorte d'un Empereur, qui le premier mit ce Jeu en vogue : mais sans examiner si cette étimologie est vraye ou douteuse, nous disons pour entrer en matiére, que les cartes avec lesquelles on joüe à l'Impériale, sont les mê-

mes avec lesquelles on jouë au Piquet ; c'est-à-dire, trente-deux ; sçavoir le Roi, Dame, Valet, As, Dix, Neuf, Huit, & Sept ; ou bien trente-six, en y ajoûtant le Six de chaque couleur, comme on fait dans plusieurs Provinces.

L'on peut jouer trois à l'Impériale, & en ce cas, il faut necessairement que les Six y soient ; mais le Jeu le plus ordinaire est d'y jouer deux : avant que de commencer à jouer, il faut convenir de ce que l'on veut jouer, & à combien d'Impériales on jouera la Partie, qui est ordinairemement à cinq ; il est cependant de la volonté des Joueurs de la faire de plus ou de moins.

Aprés être ainsi convenu, l'un des deux prend les Cartes, qu'il bat & presente à son Adversaire, pour voir à qui fera le premier ; & comme c'est à ce Jeu un avantage de donner, celui qui tire la plus haute Carte, fait ; au lieu qu'au Piquet, il commande à son Compagnon de faire.

Celui qui doit mêler ayant bien battu les Cartes, les presenter à couper à son Adversaire, qui doit le faire nettement ; aprés quoi il lui donne & se donne alternativement trois à trois, ou quatre à quatre, douze Cartes : il tourne ensuite la Carte de dessus le talon qu'il laisse dessous, & c'est de cette couleur dont est la Triomphe.

Il y a au Jeu de l'Impériale des Cartes que l'on apelle *Honneurs*, qui sont le Roi, la Dame, le Valet, l'As & le Sept, lorsque le Jeu est de trente-deux Cartes ; au lieu que c'est le Six, lorsqu'il est de trente-six ; chaque Honneur vaut quatre points à celui qui les a, mais il faut pour qu'ils vaillent, qu'ils

ſoient de Triomphe, c'eſt-à-dire, de la même couleur que la Carte tournée ſur le Talon.

Obſervez que les Cartes ont toûjours même valeur, & que leur valeur eſt la valeur ordinaire, ſçavoir le Roi, la Dame, le Valet, l'As, le Dix, le Neuf, le Huit, le Sept & le Six, le plus fort de la même couleur enlevant le plus foible.

Obſervez encore que lorſque l'on jouë à trois, chacun ayant douze Cartes, il ne reſte par conſéquent point de Talon, ainſi celui qui mêle pour faire la Triomphe, tourne la derniére Carte de celle qu'il prend, & c'eſt de celle-là dont eſt la Triomphe.

Les Cartes données, comme on l'a dit, & la tourne faite, celui qui eſt le premier à jouer, commence comme au Jeu de Piquet, d'aſſembler la couleur dont il a le plus de Cartes pour en faire ſon point qu'il accuſe, & pour lequel il compte quatre points, ſi ſon adverſaire ne le pare pas, c'eſt-à-dire, s'il n'en a pas davantage; car s'il étoit égal, le premier, à cauſe de la primauté, le compteroit, comme s'il étoit bon, au lieu que l'adverſaire l'ayant ſupérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant avant que d'accuſer ſon point, s'il n'a point d'Impériale, auquel cas, il faudroit la montrer auparavant, ſans quoi elle ne vaudroit plus rien; il y a de pluſieurs ſortes d'Impériales, & chaque Impériale vaut vingt-quatre points.

La premiére ſorte d'Impériale eſt de quatre Rois ou de quatre Dames, quatre Valets, quatre As, ou bien quatre Septs, lorſque le Jeu eſt de trente deux Cartes; & les quatre Six, lorſqu'il eſt de trente-ſix.

La seconde, le Roi, la Dame, le Valet & l'As d'une même couleur.

Il y a encore l'Impériale tournée qui est lorsque tournant un Roi, une Dame, un Valet, un As, ou un Sept ou Six, on a dans son Jeu les trois autres dont est la Tourne, de même lorsque tournant un Roi, une Dame, un Valet ou un As, on a dans son Jeu les trois autres Cartes de la même couleur, qui parfont le Roi, la Dame, le Valet & l'As.

Enfin il y a l'Impériale que l'on fait tomber, & qui a lieu, lorsqu'ayant le Roi, la Dame ou autres Triomphes, l'on léve les autres Triomphes qui forment l'Impériale; cette Impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle est la Triomphe.

Vous observerez que celui qui a dans son Jeu le Roi, la Dame, le Valet & l'As de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux Impériales : après que l'on a compté ses Impériales qui doivent pour être bonnes, être étalées sur la Table & accusées, on accuse le point comme il a été deja dit, & que celui qui est le premier à jouer jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & sur laquelle l'adversaire est obligé de fournir de la même couleur s'il en a, & de prendre s'il peut, autrement de couper; ne pouvant point non-seulement renoncer à ce Jeu, mais même gagner, sans tomber en faute : l'on jouë de la sorte toutes les cartes, & après qu'elles sont jouées, chacun compte ce qu'il a, & celui qui en a plus que l'autre, compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que les six qu'il doit avoir, & il les marque pour lui.

Vous observerez que lorsque l'on jouë à

trois, celui qui est le premier à jouer est obligé de commencer par A tout, le jeu se jouë du reste comme à deux ; car celui qui fait plus de quatre levées qu'il doit avoir pour les cartes, marque quatre points pour chaque levée qu'il a de plus. Voilà en général ce qu'il faut sçavoir pour jouer à l'Impériale ; voyons maintenant la manière de marquer & de compter le Jeu.

CHAPITRE II.

De la manière de marquer le Jeu.

APrés avoir marqué les Cartes & donné, convenu de ce que l'on jouë & à combien d'Impériales, il y a au bout de la Table un Corbillon avec des Fiches & des Jettons qui servent à marquer le Jeu : l'on marque l'Impériale avec une Fiche & les quatre que l'on gagne avec un Jetton pour chaque quatre, & lorsque l'on a six Jettons de marquez, l'on marque à la place une Fiche qui est une Impériale, chaque Impériale valant vingt-quatre points.

Celui qui ayant mêlé tourne un Honneur, c'est-à-dire, un Roi, une Dame, un Valet, un As, un Sept, lorsque le Jeu est de 32 cartes, ou un six lorsqu'il est de 36, il marque pour lui un Jetton qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le six de Triomphe, ou le Sept lorsqu'il n'y a point de six, ou bien avec l'As, le Valet, la Dame, ou le Roi, ou le jouant autrement, fait la levée, marque autant de Jettons, qui valent chacun quatre, qu'il a levé de ces Honneurs.

Celui qui ayant joué un de ces Honneurs, le perd, parce que son Adversaire jouëroit un Honneur plus fort, bien loin de compter l'Honneur qu'il auroit joué à son avantage, celui qui léveroit la levée de droit marqueroit un Jetton pour chaque Honneur ; de même celui qui ayant joué le Sept de Triomphe, lorsqu'il n'y a point de Six, ou le Six perdroit la levée que l'autre léveroit par une Triomphe qui ne seroit pas un Honneur, il ne laisseroit pas de marquer à son avantage l'Honneur qu'il léveroit, encore qu'il ne l'eût pas joué.

Celui qui après avoir fini de jouer ses Cartes, s'en trouve de plus que ses douze, qu'il doit avoir de son jeu, gagne quatre points qu'il marque pour lui, pour chaque levée qu'il a de surplus que l'autre; lorsque l'on jouë à deux, c'est de deux cartes ; & de trois, lorsque l'on jouë à trois.

De même, comme il a été déja dit, celui qui a plus de points que l'autre, marque à son avantage quatre pour le point, n'importe qu'il ait trois, quatre, cinq, six, sept, huit, ou neuf cartes de point, en observant que lorsque le point est égal, celui qui est le premier, compte quatre pour sa primauté.

Voilà les différens points que l'on compte, & qui assemblez, forment une Impériale. Il reste à faire observer que ces points peuvent être effacez, lorsqu'ils sont au-dessous de vingt-quatre ou de six jettons ; par exemple, si l'un des Joueurs avoit du coup précédent vingt points ou moins, & que son adversaire eût une Impériale en main, ou retournée, lorsqu'elles ont lieu, celui qui auroit l'Impériale re n droit nuls les vingt points de son ad-

verſaire qui ſeroit obligé de démarquer, ſans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourroit avoir, à moins que ſon adverſaire n'eût auſſi une Impériale qui effaceroit également les points de l'autre Joueur. L'on marque chaque Impériale par une fiche en faveur de celui qui l'a. L'Impériale que l'on marque, lorſqu'on a dix jettons aſſemblez, efface également les points que l'adverſaire peut avoir, & eſt marquée comme l'autre avec une fiche en faveur de celui qui la fait, & la Partie dure juſques à ce qu'un des deux Joueurs ait fait le nombre d'Impériales auquel on a fixé la Partie.

L'on doit compter d'abord la Tourne, enſuite les Impériales que l'on a en main ou de la Tourne, lorſqu'elles ont lieu, enſuite le point; après le point les Honneurs que l'on gagne ſur les levées que l'on fait, & enſuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce qu'on pourroit dire de plus ſur ce Jeu ſe trouvera dans les Régles ſuivantes, il eſt à propos d'y paſſer pour ne pas amuſer le Lecteur par une lecture inutile.

Régles du Jeu de l'Impériale.

I. LOrſque le jeu ſe trouve faux, le coup où il eſt reconnu faux, ne vaut pas, les précédens ſont bons.

II. S'il ſe trouve une ou pluſieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on doit donner les cartes par trois ou quatre.

IV. Celui qui donne mal, perd ſa Donne & une Impériale.

V. Une carte tournée au Talon, n'empêche pas que le Jeu ne soit bon.

VI. Qui mêle son jeu au Talon, perd la partie.

VII. Qui oublie de compter son Point, ne le compte pas; il en est de même des Impériales.

VIII. Qui ne montre ses Impériales avant son Point, ne les compte pas.

IX. Tout Honneur jetté sur le Tapis vaut quatre points à celui qui le léve.

X. Celui qui pouvant prendre une carte jouée, ne la prend pas, perd une Impériale, soit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas, s'il a de la Triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'est-à-dire, ne joue pas de la couleur dont l'on a joué, & qu'il a dans son jeu, perd deux Impériales.

XII. Les Impériales que perd celui qui fait des fautes, sont au profit de son Adversaire; si celui qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer, auquel cas il lui est loisible de se démarquer.

XIII. Celui qui a une Impériale en main, ou de Tourne, lorsqu'elle vaut; efface les points que son Adversaire a; il en est de même lorsqu'il finit son Impériale, en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une Impériale avec les points des cartes qu'il gagne, ne laisse point de points marquez à son Adversaire, au lieu que celui qui finit une Impériale par les Honneurs qu'il léve pendant le coup, ne peut empêcher de marquer ce que son Adversaire gagne de Cartes, s'il en gagne.

XV. La Tourne est reçûë à finir la Partie

plûtôt qu'une Impériale en main, l'Impériale en main plûtôt que l'Impériale tournée lorsqu'elle a lieu, l'Impériale tournée que le point, le point plûtôt que l'Impériale qu'on fait tomber, & ladite Impériale plûtôt que les Honneurs, & les Honneurs que les cartes, qui sont les derniers points du jeu à compter.

XVI. L'Impériale retournée n'a lieu que lorsque l'on jouë sans restriction, de même que l'Impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'Impériale qu'on fait tomber, n'a lieu que dans la couleur qui est Triomphe.

XVIII. L'Impériale de Triomphe en main, en vaut deux sans compter la marque des Honneurs.

XIX. Lorsque le point est égal, celui qui a la primauté le marque.

XX. Celui qui quitte la Partie avant qu'elle soit achevée, la perd, à moins que ce ne soit d'un mutuel consentement.



LE JEU
DU REVERSIS.

CE Jeu qui nous vient des Espagnols est fort en usage, il y a de la science à le bien jouer, & il demande une grande attention.

Il est ainsi apelé à cause que l'on fait à ce jeu le contraire que l'on fait aux autres, puisque c'est celui qui fait moins de levées, qui gagne les cartes.

L'on jouë à ce Jeu quatre ou cinq person-

nes, & le Jeu de Cartes avec lequel on jouë, est composé de quarante-huit; c'est-à-dire, de toutes les cartes, à la réserve des dix que l'on ôte, & dont l'un sert ordinairement à marquer les tours : il y a cependant des endroits où l'on n'ôte pas les dix; c'est-à-dire, que l'on jouë avec un jeu entier, afin de rendre le *Reversis* plus difficile à faire.

Aprés avoir vû à qui mêlera, celui qui doit faire, mêle & donne à couper à sa gauche, ensuite il distribuë les cartes trois à trois, en observant de partager toutes les cartes entre les Joueurs, à la réserve de celles que l'on garde pour le Talon, qui doit être composé de trois cartes, lorsque l'on jouë quatre, & de deux ou de sept lorsque l'on jouë cinq : celui qui est le premier écarte, s'il veut, une carte de son jeu, & en reprend une de celles du talon à la place, mettant la sienne au-dessous, & ainsi des autres : celui qui ne veut point écarter des cartes de son jeu, est en droit de voir celle qu'il pourroit prendre, & la remet dessous.

Vous observerez que celui qui mêle, ne prend point de cartes du talon, il en met seulement une de celles de son jeu dessous ledit talon, à cause qu'il doit s'en être donné une de plus qu'aux autres Joueurs; c'est-à-dire, que lorsqu'il en donne onze à chaque Joueur, il en doit prendre douze pour lui, ce qui fait que le talon n'est que de trois cartes avant de prendre, & de quatre aprés avoir pris, c'est-là tout l'avantage de celui qui mêle.

Voici quelques régles qu'il faut absolument sçavoir pour pouvoir jouer au *Reversis*.

I. Les cartes conservent toûjours leur valeur naturelle.

II. Il n'y a point de Triomphe, & l'on est obligé de fournir de la couleur jouée, à moins de renoncer.

III. Le Valet de Cœur est la principale Carte de ce Jeu, il est apelé *Quinola*, lorsqu'il est jetté en renonce, celui qui le jette, gagne la Partie, qui consiste en ce que chacun a mis dans le corbillon.

IV. Celui qui est obligé de jouer sur Cœur le *Quinola*, ou le Valet de Cœur, fait la bète, d'autant de jettons qu'il y en a dans le corbillon, ou qui le jouë lui-même étant à jouer, n'ayant pû s'en défaire en Renonce.

V. Celui qui force le *Quinola* de partir, retire de celui qui est obligé de le jouer, n'ayant point d'autre Cœur à jouer, quatre jettons, ou plus, si l'on en est ainsi convenu, & quelquefois même un de chacun des Joueurs. mais il faut en convenir auparavant.

VI. Celui qui jette le Quinola en Renonce sur Pique, trefle, ou carreau, gagne deux marques, ou plus (si l'on en est convenu) de celui qui léve la main ou le Quinola a été jetté en Renonce.

VII. Celui qui fait & léve moins de cartes, où il n'y a As ni Roi, Dame ni Valet, ou enfin où il y en a le moins, gagne le Talon qui vaut autant que la Poule ordinaire, ou enfin ce qui a été convenu.

VIII. Celui qui n'a point fait de levées, gagne le Talon par préférence à celui qui en a fait, encore qu'il n'ait point de cartes qui marquent, & que celui des deux qui est plus près de celui qui a mêlé par la gauche, le gagne, lorsque deux Joueurs ou plusieurs sont égaux.

IV. Les As valent cinq, les Rois quatre,

les Dames trois, & les Valets deux, & ces nombres ne servent seulement qu'à faire payer le Talon.

X. Celui qui a le plus de points dans son jeu est celui qui paye le Talon à celui qui en a moins, & celui qui a la primauté est celui qui paye en cas d'égalité.

XI. Celui qui renonce paye à chacun autant de jettons que l'on est convenu, ou fait la bête.

XII. Celui qui jouë avant son rang, paye un jetton à chaque Joueur.

XIII. Celui qui est premier en carte, doit toûjours commencer à jouer par Cœur, à moins qu'il n'en ait pas.

XIV. Il n'est pas permis d'écarter du Cœur.

XV. Celui qui leve lui seul toutes les levées, gagne non-seulement la Poule, mais encore deux jettons de chaque Joueur, & se fait rendre tout ce qu'il peut avoir payé pendant le coup; & celui qui auroit jetté le *Quinola* en Renonce pendant ce coup, ne gagneroit rien : on apelle ce coup, faire le *Reversis*.

XVI. Celui qui jette un As en Renonce sur une autre couleur, gagne un ou deux jettons, ainsi que l'on est demeuré d'accord, & c'est celui qui fait la levée qui paye, & le double pour l'As de Cœur; & celui qui étant à jouer, jouë tel As que ce soit, ne paye ni ne reçoit pour cela rien.

XVII. Celui qui en fournissant de la couleur jouée est obligé d'en jouer l'As, il paye également à celui qui le force, ce qu'on lui auroit payé, s'il avoit jetté son As en Renonce; & le double du jeu ordinaire pour l'As de Cœur.

XVIII. Lorſque le jeu eſt faux ou que l'on a mal mêlé, l'on refait.

Voilà ce qu'on doit ſçavoir avant que de commencer à jouer au Jeu du Reverſis : voyons maintenant ce qu'il convient de faire pour le bien jouer.

On a dit qu'il ne falloit point écarter de Cœur, & les régles du Jeu le demandent ; cependant s'il arrivoit qu'un des Joueurs n'emportât que le Roi ou la Dame, ſans en avoir une plus baſſe pour remettre les autres en Cœur, afin de pouvoir forcer le Quinola, il pourroit en ce cas écarter l'un ou l'autre de ces hauts Cœurs.

Et ſi l'on joue ſans que le Quinola ſoit forcé, c'eſt à-dire, ſans obliger celui qui l'a, de le garder, il eſt en droit de le jetter ſi c'eſt ſon jeu, n'ayant pas aſſez de Cœur pour le défendre.

Quoique l'on joue ſans que le Quinola ſoit forcé, on ne laiſſe pas de le jouer forcé pendant le premier & ſecond tour, où l'on eſt obligé de le garder, fut-il ſeul, & après que les tours forcez ſont finis, on ne le garde qu'autant qu'on le juge avantageux à ſon jeu ; puiſque lorſque celui qui a le Quinola eſt forcé de le jouer ſur Cœur, il fait outre les jettons qu'il donne, la bête d'autant de jettons qu'il y en a dans le Corbillon.

Lorſque le Quinola eſt écarté ou qu'il eſt forcé, enfin lorſque perſonne ne gagne la Poule, chacun met deux jettons au Corbillon ſeulement pour la rafraîchir, & on ne met les bêtes faites qu'enſuite l'une après l'autre en commençant par la plus groſſe, à moins qu'il n'y en eût quelqu'une faite par Renonce, il faudroit qu'elle allât avec une autre bête,

s'il y en avoit une, ou bien avec le jeu.

Celui qui a une haute carte dans les siennes, accompagnée d'une petite, s'il voit que la main lui vienne, il faut pour faire ensorte de ne lever guére de cartes, qu'il prenne de sa haute, & joue ensuite sa basse carte afin de mettre son compagnon en jeu, pour tâcher de lui faire lever les autres cartes qui restent à jouer, afin de ne pas perdre le Talon.

Celui qui fait le Reversis, ne paye point de Talon, il est libre au Joueur qui a plusieurs cartes de la couleur jouée, de prendre la carte jouée ou de la gagner, la situation de son jeu doit lui faire prendre ou laisser aller : il est de l'habileté d'un Joueur de jouer de façon à gagner le Talon, ou du moins à ne le pas perdre.

Il faut toujours se souvenir qu'il est important pour celui qui joue, de fournir autant qu'il est possible des cartes au-dessous de celles qu'on joue avant lui, puisque pour gagner le Talon, il faut le plus souvent ne faire aucune levée.

Si l'on examine avec attention ce que nous avons dit touchant ce jeu, il sera aisé de le jouer, & l'on y prendra beaucoup de plaisir, quand on le jouera bien.



LE JEU DE LA MANILLE,

autrement apelé

LA COMETE.

On ne s'arrêtera point à l'origine de ce Jeu, il suffit de dire qu'il est nouveau, & que c'est celui qui a fait le premier diver-

tissement de Loüis XV. Roi de France : le nom de Manille qu'on lui a donné, est plûtôt un nom de caprice que de raison : à l'égard de celui de la *Comete* qu'il porte aussi, on pourroit bien l'avoir nommé ainsi par la longue queue des Cartes qu'on jette en jouant chaque coup, les Cometes étant pour l'ordinaire accompagnées d'une longue traînée de lumiére ; mais pour revenir à ce jeu qui est fort divertissant, il convient de dire que c'est un jeu à perdre considérablement, lorsque le malheur en veut à quelqu'un ; ainsi l'on se réglera là-dessus pour taxer ce qu'on voudra que chaque jetton vaille.

L'Enjeu ordinairement est de neuf fiches, qui valent dix jettons chacune, & de dix jettons, ce qui fait en tout cent Jettons, l'on peut à ce jeu perdre fort bien deux ou trois mille jettons.

Le jeu de Cartes avec lequel l'on jouë à ce jeu, est composé de toutes les cartes ; c'est-à-dire, de cinquante-deux, & l'on peut y jouer depuis deux personnes jusqu'à cinq ; le jeu à deux n'est pas si agréable qu'à trois, & au-dessus.

Comme il y a de l'avantage à être premier à ce Jeu, on voit à qui fera, & celui sur qui le sort tombe prend les cartes, les mêle & les donne à couper à celui de sa gauche, après quoi il les donne trois à trois, ou quatre à quatre, & partage ainsi toutes les cartes entre les Joueurs : de maniére que si c'est à deux personnes qu'on jouë, elles en auront chacun vingt-six : si c'est à trois dix sept, & il en restera une : à quatre, treize, & à cinq, dix, & il en restera deux. Il faut remarquer que celles qui restent, demeurent sur le tapis sans être vûës.

La principale Carte de ce Jeu, eſt le Neuf de Carreau, & on l'apelle par excélence la *Manille* : on la fait valoir pour telle Carte que l'on veut, quand on jouë les Cartes, ainſi elle paſſe pour Roi, Dame, ou Valet, Dix, & ainſi des autres Cartes inférieures, comme il plaît à celui qui la porte en main ; il y a de la prudence à faire valoir cette Carte à propos, comme l'on verra dans la ſuite.

Les Cartes étant données, chaque Joueur les range de ſuite dans l'ordre qui leur eſt naturel ; ſçavoir, l'As qui n'eſt compté que pour un, le deux, trois, quatre, & le reſte en montant jusqu'au Roi, & lorſque chacun a ſon jeu, le premier commence à jouer par telle Carte de ſon jeu qu'il veut ; mais il faut obſerver qu'il eſt de l'avantage de ce Jeu de commencer par celle dont on a plus de Cartes de ſuite, comme, par exemple, ſupoſé que depuis ſix il ait des Cartes qui ſuivent jusqu'au Roi, il les jette l'une apres l'autre, en diſant, ſix, ſept, huit, neuf, dix, Valet, Dame & Roi, mais s'il y manquoit une de ces Cartes, par exemple, ſi c'étoit un neuf, le Joueur diroit, ſix, ſept, huit ſans neuf ; ſi c'étoit le dix qui manquât, il diroit neuf, ſans dix, & ainſi des autres, le Joueur d'après, qui auroit la Carte dont l'autre manqueroit, continueroit en la jettant, & diroit ainſi que l'autre juſqu'à ce qu'il manquât de quelque nombre de ſuite, ou qu'il eût pouſſé juſqu'au Roi, auquel cas il recommenceroit par telle Carte de ſon jeu que bon lui ſembleroit.

Vous obſerverez qu'il n'importe pas de quelle couleur ſoient les Cartes, pourvû qu'elles ſoient de ſuite : lorſque le Joueur qui vient après celui qui a dix huit ſans neuf,

ou d'une autre Carte, n'auroit pas le nombre manquant, cela iroit à celui de sa droite qui pourroit encore ne pas l'avoir ; enfin celui qui l'a le premier, continuë à jouer son jeu, & si aucun des Joueurs ne l'avoit pas, comme il arrive quelquefois, celui qui a dit le premier huit sans neuf, ou d'un autre Carte, reçoit un jetton de chaque Joueur, & recommence à jouer par telle carte que bon lui semble.

Il est important à ce Jeu de songer à se défaire autant qu'on peut de ses plus hautes en points, comme de toutes les peintures qui vaient dix chacun, des dix, des neuf, & autres Cartes de grands nombres, parce qu'on doit donner à celui qui gagne, autant de jettons que l'on se trouve de points dans les Cartes que l'on a dans son jeu à la fin du coup.

Ceux qui veulent jouer petit jeu, ne donnent de jettons qu'autant qu'il reste de Cartes.

Il est aussi avantageux de se défaire des As, parce que si l'on attend trop tard, il est difficile de se remettre dedans, à moins que l'on ait quelque Roi pour rentrer : observez que celui qui pousse jusqu'au Roi, commence à jouer par telle Carte qu'il veut.

On se souviendra donc que l'on fait valoir ce qu'on veut la *Manille*, qui est le neuf de Carreau ; elle est Roi, Dame, Valet, quatre, cinq, & tout ce que veut celui qui la veut faire valoir ; quand celui qui a la Manille, la jouë, chacun doit lui donner une fiche, ou moins, si l'on en est convenu ; s'il attend à la demander, qu'elle soit couverte de quelque Carte, il n'y est plus reçu ; & c'est autant de perdu pour lui.

Celui qui ayant la Manille, ne s'en défait pas avant qu'un des Joueurs ait gagné la Par-

tie, eſt obligé de donner une fiche, ou moins ſi l'on en eſt convenu, à chaque Joueur, & de payer outre cela à celui qui gagne, neuf jettons pour le nombre de points que contient la Manille, ou bien un point, ſi l'on paye ſeulement un point par Carte.

Celui qui a des Rois, & qui les jette ſur table en jouant ſon jeu, gagne un jetton de chaque Joueur pour chaque Roi joué. De même ſi les Rois lui reſtent, il paye pour chaque Roi reſtant un jetton à chaque Joueur, & dix jettons au gagnant pour chacun, ſi l'on paye par point.

Celui qui a le plûtôt joué ſes Cartes, gagne la Partie, qui eſt une ou deux fiches que chaque Joueur a mis dans un Corbillon, outre les marques qu'il retire de chacun pour les Cartes qui lui reſtent en main.

Il n'eſt pas permis pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas des Cartes qu'on a jettées ſur le Tapis à peine de donner un jetton à chaque Joueur, à qui il ſera dû, ſitôt que la main du curieux aura touché les Cartes ; cette peine pourra n'avoir pas lieu, ou ſera plus grande, ſi les Joueurs ne conviennent entr'eux.

JEU DU PAPILLON.

CE Jeu qui eſt preſque inconnu à Paris, eſt cependant très-récréatif, & demande un ſçavoir faire que tous les Joueurs n'ont pas. J'eſpére qu'on le goûtera, étant d'ailleurs d'un grand Commerce.

On peut jouer au Papillon au moins trois & au plus quatre; le Jeu de Cartes avec lequel on jouë doit être entier, c'est-à dire, de cinquante-deux Cartes: après être convenu des tours que l'on veut jouer, taxé l'Enjeu que l'on a pris, & autres choses qui sont de choix, on voit à qui fera; & comme c'est un desavantage de faire, c'est à la plus basse.

Celui qui est à mêler, donne à couper à sa gauche, & donne à chacun des Joueurs & prend pour lui trois cartes qu'il ne peut donner autrement qu'une à une, après quoi il étend sept cartes de suite du dessus du Talon, & qui sont retournées; lorsque l'on jouë à trois personnes, qui est la maniére la plus ordinaire de jouer ce Jeu, & lorsqu'on le jouë à quatre, il n'en étend que quatre sur le Jeu, afin que les cartes se trouvent également justes.

Il y a un Corbillon au milieu de la Table, auquel chacun en commençant met une fiche plus ou moins, ainsi que l'on veut jouer gros jeu.

Celui qui est à la droite de celui qui a mêlé, examine son jeu, & voit si sur le Tapis il n'y a pas quelque carte qui puisse convenir avec celle qu'il a.

Vous observerez qu'il n'y a que les Rois, les Dames & les Valets, de même que les Dix qui sont sur le Jeu, qui doivent être pris nécessairement par des cartes d'une même peinture, un Roi par un Roi, une Dame par une Dame, & ainsi des autres.

Vous observerez encore, que plusieurs cartes de celles qui sont sur le Tapis, ramassées ensemble, sont bonnes à prendre par une seule; par exemple, il y auroit sur le Ta-

pis, un As qui vaut un point, un Quatre & un Cinq, vous pouvez prendre ces trois Cartes avec un seul Dix que vous aurez dans votre jeu, si c'étoit à vous à jouer, & ainsi des autres Cartes qu'on peut aparier de la même façon, & c'est-là où est la science du jeu, puisqu'on retire par-là deux avantages; le premier que l'on léve du Jeu des Cartes qui pourroient accommoder les autres Joueurs; & le second, que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes qui peuvent servir à gagner les cartes, pour lesquelles chacun paye ce dont on est convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit si c'étoit à vous à jouer, à cause que si vous n'étiez pas à jouer, celui qui seroit à jouer devant vous, pourroit prendre les cartes qui seroient sur jeu à votre préjudice, si elles s'accommodoient au sien.

Enfin, une régle générale, c'est qu'il faut avoir dans son jeu une carte telle qu'elle puisse être, qui prenne, lorsque c'est à vous à prendre, lever une ou plusieurs cartes pour faire son nombre de celles qui sont sur le Tapis, ou par exemple avec un Huit, vous ne sçauriez lever deux Huits qui seroient sur jeu, mais un seulement, comme aussi vous pourriez avec un Huit lever, ou deux Quatre, ou un Cinq & un Trois, ou un Sept & As, ou un Six & Deux qui sont entr'elles un pareil nombre.

On doit encore observer, que, quoique l'on ait dans son jeu plusieurs cartes pareilles à celles qui sont sur le Tapis, on ne peut cependant en jouer qu'une à chaque tour de son jeu, & chacun à son tour de même.

Celui dont le tour est de jouer, & qui ne

peut point lever des cartes qui font fur le Tapis, & n'en ayant point de femblables dans fon jeu, ou ne pouvant point en aparier, eft obligé d'étendre les cartes qu'il a en main, & il met pour cela autant de jettons dans le Corbillon, qu'il met bas de cartes ; & lorfque chacun a joué fes trois cartes, ou par les levées qu'il a fait, ou en mettant fon jeu bas, celui qui mêle donne de la même maniére trois cartes à chacun des Joueurs, mais il les donne de fuite du Talon & fans faire plus couper, ou fait la même chofe en tâchant de s'accommoder des cartes qui font fur le Tapis.

Enfin, lorfque toutes les cartes font données, celui qui fe défait de fes trois cartes en prenant fur le Tapis, gagne la Partie, & s'il y en avoit plufieurs qui s'en défiffent, celui qui feroit le plus près de celui qui a mêlé par la gauche, gagneroit par préférence, & par conféquent celui qui a mêlé par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que fi la primauté a quelque avantage, elle a bien fes defavantages auffi ; en effet, il eft de la juftice de faire gagner celui qui gagne la Partie avec moins de cartes à prendre, puifqu'il eft plus difficile, & lorfque perfonne ne finit point, c'eft-à-dire, ne fe défait pas de fes trois cartes, comme il arrive fouvent, celui qui jouë la derniére carte en s'étendant ou les derniéres n'importe, outre qu'il raméne toutes les cartes qui font fur le jeu pour fervir à lui faire gagner les cartes ; il reçoit encore de chacun des Joueurs un jetton pour la Confolation. Vous trouverez ci après les Hazards de ce Jeu, & ce que l'on paye pour ou contre.

Hazards & droits de payer au Jeu du Papillon.

I. CElui qui étend ses cartes, paye autant de jettons au Corbillon, qu'il a étendu de Cartes.

II. Celui qui étendant ses cartes, étend un ou deux, ou trois As, se fait payer par chaque Joueur autant de jettons qu'il a étendu des As.

III. Celui qui en prenant des cartes dessus le Tapis, prend un ou plusieurs As, se fait payer autant de jettons par chaque Joueur qu'il a pris des As.

IV. Celui qui avec un As dans sa main tire un autre As sur le jeu, gagne deux jettons de chacun; & celui qui avec un Deux, léve deux As qui sont sur le Tapis, gagne quatre jettons de chaque Joueur; & celui qui avec un Trois en leveroit trois, en gagneroit six de même; celui qui avec un Quatre leveroit les quatre As qui seroient sur le jeu, il gagneroit huit jettons de chaque Joueur.

V. Celui qui ayant un Roi, un Valet ou autre carte dans son jeu, leveroit trois cartes de la même maniére, gagneroit un jetton de chaque Joueur, & ce coup s'apelle *Aneton.*

VI. Celui également qui auroit trois Cartes d'une même maniére, dont la quatriéme seroit sur le Tapis, la prendroit avec ses trois, & gagneroit un jetton de chacun.

VII De même celui qui en jouant leveroit toutes les cartes, ou la carte seule qui resteroit sur le Tapis, gagneroit un jetton de chaque Joueur, & ce coup s'apelle *Sauterelle;* en ce cas celui qui joüé après, est obligé d'étendre son jeu.

VIII.

VIII. Celui qui en jouant dans le courant de la Partie fait ses trois cartes, gagne un Jetton de chacun, & l'on apelle ce coup faire *petit Papillon*; l'on dit dans le courant de la Partie, puisque celui qui les leve, quand toutes les cartes sont jouees, gagne la Partie.

IX. Celui qui dans ses levées a un plus grand nombre de cartes, gagne un jetton de chacun pour les cartes, & lorsqu'elles sont égales avec un des Joueurs, personne ne les gagne, mais elles se payent doubles le coup suivant.

X. Celui qui ne pouvant pas gagner la Partie, étend le dernier ses cartes, gagne un Jetton de chaque Joüeur, & l'on apelle cè droit. *Consolation*.

XI. Celui qui gagne la Partie, ou est le dernier à s'étendre, prend pour lui les cartes qui sont sur le Tapis, & elles lui servent à gagner les cartes.

XII. Lorsque le Jeu de cartes est faux, le coup n'en est pas moins bon, pourvû que le nombre soit tel qu'il doit être.

XIII. Lorsque l'on a mal donné, le coup devient nul du moment qu'on s'en aperçoit; pour lors on remêle, & celui qui a mal donné, met pour cela une fiche au Corbillon.

XIV. Celui qui joue avant son tour est obligé de s'étendre.

XV. Celui qui mêle doit avertir que ce sont les derniéres cartes qu'il y a à donner, lorsqu'il n'y a plus que trois cartes pour chacun au Talon.

Ce Jeu qui est fort aisé, donnera beaucoup de plaisir à ceux qui le joueront comme il faut, & dès qu'on l'aura joué, je suis certain qu'on le goûtera. Passons à un autre.

LE JEU DE L'AMBIGU.

L'Ambigu eſt un Jeu fort divertiſſant, & dont les régles ſont fort aiſées; ſon Titre donne d'abord une idée de ce qu'il eſt, puiſqu'il eſt en effet un mélange de pluſieurs ſortes de Jeux.

Pour jouer à l'Ambigu, l'on prend un Jeu de cartes entier, dont on ôte les Figures, & dont on compte les points ſimplement, parce qu'ils ſont marquez, un Dix pour dix, & un As pour un, ainſi des autres.

On peut jouer à l'Ambigu depuis deux Joueurs juſqu'à ſix, le Jeu eſt plus gracieux à cinq ou ſix Joueurs.

Avant que de commencer ce Jeu, il eſt bon de prendre chacun un certain nombre de Jetons que l'on fait valoir tant & ſi peu que l'on veut, & marquer le tems ou les coups que l'on veut jouer: lorſque l'on marque le tems, il eſt permis à celui des Joueurs qui perd la Partie de quitter avant le tems preſcrit, & jamais à celui qui gagne, qui ne peut quitter avant ledit tems expiré, quand même un ou deux Joueurs perdans auroient quitté; & lorſque l'on marque le nombre de coups qui doivent être jouez, tous les Joueurs doivent jouer juſqu'à ce que la Partie ſoit finie: après avoir réglé toutes ces choſes, on voit qui doit donner les cartes de la maniére dont on juge à propos, ſoit à la plus haute ou à la plus baſſe, n'importe, après quoi celui qui eſt à mêler, ayant battu les cartes & fait couper le

Joueur de la gauche, distribuë à chaque Joueur deux cartes l'une après l'autre ; & lorsque chaque Joueur a vû les deux cartes, il voit s'il y a un Jeu d'espérance, & s'il l'a tel qu'il puisse espérer, ou le Point, ou la Prime, ou bien la Séquence, ou le Tricon, ou le Flux, ou deux de ces avantages, ou enfin le Fredon, il doit s'y tenir, sinon dire je passe : il doit alors écarter une de ces cartes ou deux, s'il veut ; & celui qui a les cartes à la main, lui en donne autant qu'il en a écarté, & ainsi des autres.

Ceux qui dès les deux premiéres cartes qu'il leur donne, ont lieu d'espérer quelque chose d'avantageux, au lieu de dire, passe, disent *baster*, & mettent au Jeu un ou deux Jettons, selon qu'on aura convenu.

Celui qui fait, prend aussi-tôt le Talon, bat derechef les cartes, donne à couper comme auparavant, & sans toucher aux cartes, distribuë de la même maniére deux cartes à chaque Joueur, ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes pour voir si on a un Jeu d'espérance ou tout formé, en ce cas on s'y tient, sinon, on dit, *je passe ;* si tous les autres en font de même, le dernier, qui est celui qui a les cartes, met deux Jettons au Jeu, outre ceux que chacun avoit mis pour faire la Poule, & ceux de la batterie, c'est-à-dire, ceux qu'on avoit mis pour faire battre, & oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais Jeu.

Il faut remarquer que si quelqu'un des Joueurs a beau Jeu, ou qu'il espére de l'avoir par la disposition de ces quatre cartes, ou que le dernier ne veüille point mettre les deux Jettons dont on a parlé, il dira, *va* de deux ou

trois Jettons davantage, ou de plus s'il veut, & si personne n'y tient, il levera la batterie, & le dernier outre cela, lui donnera deux Jettons, à moins que le dernier ne fasse lui-meme *la Vade.*

S'il arrive qu'ils soient deux, ou plusieurs qui veüillent tenir *la Vade*, chacun d'eux pour lors écartera à son tour ce qu'il voudra de cartes, ou point du tout si bon lui semble, sans qu'il lui soit permis néanmoins pour cette fois de revenir sur les Joueurs qui tiennent *la Vade* avant qu'ils ayent écarté, & qu'on leur en ait donné au plus quatre à chacun pour la derniére fois.

Lorsque tous les écarts sont finis, chacun selon son rang commence à parler, & s'il ne lui est rien venu de ce qu'il espéroit, il dit, je passe, & si tous les autres disoient la même chose, *la Vade* resteroit pour le coup suivant.

Mais si quelqu'un des Joueurs a beau Jeu, & qu'ayant fait le *Renvi*, il y mette de quelques Jettons de plus qu'il y en a au Jeu, il leur sera permis de tenir ou de passer; s'ils passent, il levera tout & tirera de chacun des Joueurs ce qu'il avoit de Points, Prime, Sequence, Tricon, Flux, ou Fredon, qui valent chacun ce qu'on dira dans la suite.

Si quelqu'un des autres Joueurs tient ce *Renvi*, il peut renvier ensuite, & après que les Renvis sont faits, & le Jeu borné, chacun de ceux qui en sont, met son Jeu à découvert, pour voir celui qui aura gagné; & les autres lui payent ses Sequence, Tricon, & le reste, ainsi que l'on est convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce Jeu, c'est de se faire un grand Point, ou la Prime, Se-

quence, Tricon, Flux, ou Fredon. Passons à l'explication de ces termes, où l'on dira en même-tems leur valeur.

Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, & leur valeur.

LE Point qui est deux ou trois cartes de même couleur, comme Carreau, Tréfle ou Pique, &c. est le moindre Jeu; & le plus haut Point emporte le plus bas, & chaque Joueur donne une marque, outre la Poule, la Vade, & les Renvis, à celui qui gagne par le Point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas Point; c'est-à-dire, qu'un cinq & un quatre d'une couleur qui ne font que neuf gagneroit, par préférence à un dix, & ainsi des autres de la même maniére, trois cartes inférieures de Points à deux cartes dont les Points seroient plus hauts.

La *Prime* est quatre cartes de différentes couleurs, elle gagne par préférence au Point, & vaut deux Jettons de chaque Joueur à celui qui l'a lorsqu'il gagne, outre la Poule, la Vade & les Renvis; & elle vaudra trois Jettons de chaque Joueur; si les Points qui la composent sont au-dessus de trente, on l'apelle la grande Prime. La plus haute emporte la plus basse.

La *Sequence* est une Tierce de cartes, comme cinq, six & sept de même couleur, elle emporte le Point, & les Primes; & celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque Joüeur trois Jettons, outre la Poule, la Vade, & les Renvis: la Sequence la plus haute en Points emporte la plus basse.

Le *Tricon* eſt trois Dix, trois Neuf, trois Quatre, ou trois autres Cartes d'une même eſpéce, il emporte le Point, les Primes, & la Sequence, & vaut à celui qui l'a, lorſqu'il gagne quatre Jettons de chaque Joueur, outre la Poule, la Vade, & les Renvis; le plus haut Tricon emporte le plus bas.

Le *Flux* eſt de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre Cœurs ou quatre Carreaux, & ainſi des autres: il gagne préférablement au Tricon, à la Sequence, à la Prime, & au Point, & vaut à celui qui gagne cinq Jettons de chaque Joueur outre la Poule, la Vade & les Renvis.

Les cinq Jeux dont on vient de donner l'explication, ſont des Jeux ſimples qui compoſent l'Ambigu. Venons maintenant à ceux qui ſont doubles, parce qu'ils en contiennent deux, ce qui fait qu'ils emportent les ſimples.

Le Tricon avec Prime, c'eſt lorſque trois As, ou trois autres cartes de même eſpéce ſont jointes à une quatriéme carte d'une couleur différente, il emporte de cette ſorte tous les autres Jeux ſimples, & vaut à celui qui gagne avec ce Jeu, ce que chacun de ces Jeux lui produiroit ſéparément.

Le *Flux* avec la Sequence emporte le Tricon avec Prime & tous les Jeux ſimples, & eſt payé de la même maniére, en prenant ſéparément ce qui devroit être payé pour chacun de ces Jeux en particulier.

Lorſqu'on a quatre cartes de Sequence, on emporte celle de trois, quand celle de trois ſeroit plus forte en Points.

Le *Fredon* qui eſt quatre Dix, quatre As, quatre Neuf, ou autres, & qui par conſé-

quent eſt le plus fort de tous les autres Jeux, les emporte auſſi tous, & vaut huit Points pour le Fredon, & deux ou trois pour la Prime, ſelon qu'elle eſt grande ou petite; le Fredon le plus fort emporte le plus foible, celui d'As eſt le moindre de tous.

Lorſque le Point, la Prime, la Sequence & le Flux ſe trouvent égaux, celui qui a la main, gagne par préférence aux autres. Voilà qui eſt aſſez expliqué; paſſons maintenant aux Régles de ce Jeu.

Régles du Jeu de l'Ambigu.

I. DE deux ou trois Jeux égaux, celui qui eſt le premier en carte l'emporte, ſi ce n'eſt au Point, où deux cartes de Sequence, comme quatre, ou cinq & ſix, l'emporteroient ſur deux & ſept, ou ſur ſept & quatre à point égal, & nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le ſecond Renvi, ne peut renvier au deſſus des autres qui en ont été, ſi-tôt que les cartes ſont données pour la derniére fois.

III. Un des Joueurs peut renvier ſur les autres, quand ils ont tous paſſé, & qu'ils s'y ſont engagez, & le premier pour lors peut être de ce *Renvi* comme les autres, & renvier même au-deſſus, s'il a aſſez beau Jeu pour cela.

L'on peut, ſi l'on veut, d'un commun conſentement, régler les Renvis, afin de ne pas s'expoſer à une ſi grande perte.

IV. Quelque grand Renvi qu'on faſſe, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il

a de reste de jettons devant soi, ou qui lui sont dûs par les autres Joueurs, & on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce Jeu faire de crédit, c'est-à-dire, ne pas jouer hors de la prise d'un Joueur, que comptant. L'on peut même, si un Joueur qui a perdu sa prise, veut jouer encore, décaver de nouveau, c'est-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné, jusqu'à ce qu'on ait coupé pour le Jeu suivant, après quoi on n'y est plus reçû.

VII. Il n'est pas permis de tirer de l'argent de sa poche, ni d'en emprunter après avoir vû la troisiéme carte; c'est pourquoi, si l'on a un Jeu d'espérance sur les deux premiéres, on peut le faire quand quelqu'un fait battre, & caver de ce qu'on voudra, disant, j'en suis de tant de jettons.

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reste devant soi, ou que tout soit engagé au Renvi, on ne laisse pas de payer la valeur du Jeu à celui qui le gagne, c'est-à-dire, ce que valent les Points, Primes, Sequences, Flux ou Tricons, &c. & selon qu'on la remarqué ci-devant, encore qu'on ne fût pas des *Vades* ni des *Renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on passe, il faut donner les cartes sans battre, & l'on ne bat & coupe que lorsqu'on fait la premiére & la seconde Vade.

Quand il n'y a point assez de cartes pour en donner à chacun, & qu'il lui en faut, après avoir distribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées qu'on bat, & qu'on donne à couper pour achever

de rendre complet le nombre de cartes de chaque Joueur.

X. Si quelqu'un des Joueurs prévoit que les cartes ne suffisent pas pour les autres, & qu'on sera obligé de prendre les écarts, il lui est loisible de mettre le sien séparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes cartes qui lui sont inutiles, ne lui reviennent, & qu'étant bonnes, elles ne fissent beau Jeu aux autres.

XI. Qui accuse son Jeu à faux, comme Sequence, Flux, ou Prime, &c. & par conséquent ne les a pas, ne perd rien pour cette méprise, à cause que pour que son Jeu soit bon, il doit étaler sur table, & les autres pour cela ne doivent point broüiller leurs cartes, à moins qu'ils n'ayent vû son Jeu; car s'ils les avoient jettées ou mêlées avec leur écart, celui qui auroit accusé faux, ne laisseroit pas de gagner en montrant son Jeu pour les punir de leur impatience.

XII. Qui a plus ou moins de cartes, soit à la premiére Donne, soit après l'Ecart, perd le coup & l'argent, supoſé qu'il ait été de la Vade ou des Renvis. C'est pourquoi il est de conséquence de prendre garde à son Jeu, & de n'en point demander plus qu'il ne faut; car ce n'est point celui qui donne les cartes qui en porte la peine, si ce n'est lorsqu'il en prend trop pour lui-même.

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre, & les faire couper, comme à se servir des Ecarts, ainsi qu'on l'a dit, il sera obligé de mettre quatre marques au Jeu, & perdra son coup, sans que cela soit préjudiciable aux autres qui ne laisseront pas d'achever leurs Renvis, & le coup dont ils

seront payez, selon la valeur de leurs cartes.

XIV. Il n'est pas permis à aucun des Joueurs de montrer son jeu ni ses écarts sous la peine de perdre le coup, & payer encore au jeu quatre jettons.

Ce que ce Jeu a de plus beau, sont les Renvis qu'on y fait, & la curiosité qu'on a de voir les cartes que l'on tire pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche, ou y chercher le plus souvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce Jeu est assez de Compagnie, & peut être introduit par-tout comme un amusement pour passer agréablement quelques heures de tems perdu; cependant comme il pourroit aller loin, il convient de borner ce que l'on peut perdre, & ne pas souffrir que l'on jouë après avoir perdu ce dont on est convenu.

LE JEU DU COMMERCE.

LE Jeu de cartes dont on se sert à ce Jeu, est de cinquante-deux qui font le Jeu entier, & les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'As qui vaut onze, & est au-dessus du Roi, le Roi au-dessus de la Dame, & ainsi des autres.

On ne sçauroit jouer à ce Jeu moins de trois, & on peut jouer jusqu'à dix ou même douze.

Après avoir vû qui donnera, celui qui doit mêler, bat les cartes qu'il fait couper par celui de sa gauche, ensuite il en donne trois à chaque Joueur à la ronde, en commençant

par sa droite; il lui est libre de les donner l'une après l'autre, ou toutes les trois ensemble, afin, comme l'on a dit, de ne pas amuser le Tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de Jettons qu'on aprécie à ce que l'on veut, & dont chacun en met un au Jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce Jeu, c'est de tirer au Point, ou bien avoir Sequence ou Tricon, & pour cela on arrange ses cartes de maniére qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces Jeux dont voici l'explication.

Le Point est deux ou trois cartes de même couleur, le plus fort emporte le plus foible, une seule carte ne fait pas le Point.

On apelle Sequence ce qu'on apelle au Piquet, Tierce, c'est-à-dire, As, Roi, & Dame: Roi, Dame & Valet, Dame, Valet & Dix; Valet, Dix & Neuf; & ainsi des autres, en observant toûjours que la plus forte emporte celle qui l'est moins.

Enfin le Tricon, c'est trois As, trois Rois, trois Dames, trois Valets, & ainsi des autres; le plus fort gagne.

Vous observerez que n'y ayant qu'un de ces trois Jeux qui puisse gagner, celui qui a le Point le plus fort gagne, lorsqu'il n'y a point de Sequence dans le Jeu ou de Tricon, de même celui qui a la plus forte Sequence gagne, s'il n'y a point de Tricon, car il faut sçavoir que le Tricon gagne par préférence à la Sequence & la Sequence au Point.

Celui qui mèle à ce Jeu, est apelé Banquier, & le Talon la Banque: le Banquier a plusieurs Priviléges, il a aussi du desavantage, c'est ce que l'on verra à la fin de ce Traité.

On ne tourne point à ce Jeu, où il n'y a point de Triomphe.

Quand les cartes sont données, le Banquier met le Talon devant lui, & dit : Qui veut commercer ? Le premier en carte après avoir examiné son Jeu, dit : Pour argent, ou troc pour troc, cela dépend de lui, & ainsi du second, troisiéme, &c.

Commercer pour argent, c'est demander au Banquier une carte du Talon à la place d'une autre carte qu'il lui donne, & qui est mise sous le Talon, & il donne au Banquier un Jetton pour cette carte.

Commercer troc pour troc, c'est changer une carte avec celui qui est à sa droite, & il n'en coute rien pour cela ; ainsi chacun des Joueurs l'un après l'autre, & suivant son rang, commerce jusqu'à ce qu'il ait trouvé, ou quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le Point, la Sequence ou le Tricon, montre son Jeu, & n'est point obligé d'attendre que les autres Commerçans recommencent le tour, lorsqu'il est fini : & si celui qui a un certain point auquel il veut se tenir, étend son Jeu avant de commercer, ceux qui viennent après lui du même tour, ne peuvent commercer & s'en tiennent à leur Jeu ; & si celui-là étoit le premier, personne ne commerceroit.

Lorsque l'un des Joueurs a arrêté le Jeu, celui de tous les Joueurs qui a le plus fort Point, la plus haute Sequence, ou enfin le plus fort Tricon, gagne ; & l'on recommence un autre coup, celui de la droite du Banquier, mélant.

Voici quels sont les Privileges du Banquier & en quoi il y a avantage de faire.

Le Banquier retire de ceux qui commercent pour argent un jetton pour chaque carte qu'il donne du Talon.

Le Banquier ne donne rien à personne, quoiqu'il commerce à la Banque.

S'il arrivoit entre plusieurs Joueurs que le Point fût égal, lorsqu'il n'y auroit point de Sequence, ou de Tricon, le Banquier gagneroit la Poule par préférence aux autres.

Le Banquier qui ne donne rien pour commercer à la Banque, ne laisse pas de tirer un jetton de chaque Joueur qui a commercé à la Banque, lorsqu'il gagne la Partie.

Le Banquier peut également comme les autres Joueurs commercer au troc, il doit aussi fournir au Joueur de sa gauche qui veut commercer au troc avec lui, une carte de son jeu sans argent.

Voyons maintenant le désavantage qui se trouve à mêler ou être Banquier.

Le Banquier à quelque jeu qu'il puisse avoir en main, lorsqu'il ne gagne pas la Poule, est obligé de donner un jetton à celui qui la gagne, parce qu'il est censé avoir toûjours été à la Banque.

Le Banquier qui se trouveroit avoir Point, Sequence ou Tricon, & qui avec cela ne gagneroit pas la Poule, parce qu'un autre Joueur l'auroit plus haut, donneroit un jetton à chacun des Joueurs, à quoi les autres Joueurs ne sont pas tenus.

Ainsi l'on voit que si le Banquier a de l'avantage, il arrive aussi quelquefois que quoiqu'il n'ait rien ou peu tiré de la Banque, il est forcé de donner plus de jettons qu'il n'en a reçû.

Il seroit inutile de faire un article des

Régles de ce Jeu qu'on trouvera répanduës dans ce que nous avons dit, il suffira de dire que lorsque le Jeu est faux, ou que l'on a mal donné, ou qu'il y a quelque carte tournée, on refait.

Ce Jeu, qui n'a d'ancien que le nom, la maniére de le jouer étant nouvelle & plus divertissante, trouvera des Partisans aussi-bien à Paris que dans les Provinces; il est de Compagnie en ce que l'on peut y jouer jusqu'à douze Personnes; & de Commerce, en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion que valent les jettons.

L'on jouoit autrefois ce Jeu jusqu'à ce que quelque Joueur eût perdu son Enjeu, ce qui traînoit quelquefois trop loin, & d'autres fois faisoit finir d'abord la Partie par le malheur d'un Joueur; il convient par conséquent mieux de régler les tours comme au Quadrille: on pourra donc à douze Personnes jouer cinq tours, & à proportion lorsqu'on sera moins: un tour, c'est le tems que chacun mêle une fois, & la Partie durera avec des Joueurs au fait du jeu, environ une heure.

JEU DE LA TONTINE.

Voici un Jeu dont il n'a jamais paru de régle, & qui est même inconnu à Paris, quoique l'on le joue assez communément dans quelques Provinces: on a lieu de croire qu'il sera reçu avec plaisir, puisqu'il est fort amusant.

On peut jouer à la *Tontine* douze, ou

quinze personnes; plus l'on est, plus le jeu est divertissant.

Le Jeu de Cartes avec lequel on joue à la Tontine, est un jeu entier, où toutes les petites sont.

Il faut avant que de commencer, prendre chacun une Prise composée de douze, quinze, ou vingt jettons, plus ou moins que l'on fait valoir ce que l'on veut, & chacun en commençant la Partie doit mettre trois jettons dans le corbillon qui est au milieu de la Table; ensuite celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, tourne une carte de dessus le Talon pour chaque Joueur, selon son rang, & en prend une également pour lui.

Le Joueur qui se trouve un Roi par la carte tournée, pour lui, tire trois jettons du corbillon à son profit; si c'est une Dame, il en tire deux; pour un Valet un; celui qui a un Dix ne tire ni ne met rien; celui qui a un As, donne à son voisin à gauche un jetton; celui qui se trouve avoir un Deux, en donne deux à son second voisin à gauche, & celui qui a un Trois, en donne trois à son troisiéme voisin à gauche; à l'égard de celui qui a un Quatre, il met deux de ses jettons au corbillon; un Cinq, y en doit un; un Six deux; un Sept un; un Huit deux; & un Neuf un: on observe exactement de payer, & de se faire payer, après quoi le Joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramasse les cartes, & mêle. Le coup se jouë de la même sorte, & chacun mêle à son tour.

Ceux qui ont perdu tous leurs jettons sont morts: mais ce n'est pas à dire qu'ils ayent perdu entiérement espérance, puisqu'ils peu-

vent revivre par le moyen de l'As que son voisin à droite peut avoir, & qui lui procure un jetton, ou par un Deux que son second voisin à droite peut avoir, qui lui en vaudroit deux, ou bien par un Trois, que son troisiéme voisin à droite peut avoir, & qui lui en vaudroit trois.

Un Joueur avec un seul jetton joue comme celui qui en a encore dix ou douze, & s'il perd deux jettons ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il est quitte.

Les Joueurs qui sont morts, n'ont point de cartes devant eux, ni ne mêlent pas, encore que leur tour vienne, que lorsqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau, & celui enfin qui seul reste avec quelques Jettons, est celui qui gagne la Partie, & tire ce que chacun a mis pour la prise.

LE JEU DE LA LOTTERIE.

Voici sans contredit le Jeu de cartes le plus amusant, & d'un plus grand Commerce; la beauté de ce Jeu consiste à y jouer dix ou douze, ou davantage même si l'on peut, & pas moins de quatre ou cinq.

On prend pour cela deux Jeux de cartes où sont toutes les petites, l'un sert pour faire les Lots de la Lotterie, & l'autre les Billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de Jettons, plus ou moins; c'est à la volonté des Joueurs, & on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jettons qu'il a pour sa prise, & mettant tout

ensemble dans une Boëte ou Bourse au milieu de la Table, ils composent le fond de la Lotterie.

Chacun étant rangé autour de la Table, deux des Joueurs prennent un jeu de Cartes, & comme il n'importe pas à qui le donnera, & qu'il n'y a nul avantage d'être premier ou dernier, c'est une honnêteté qu'on a pour ceux à qui on presente les Cartes.

Cela observé, après avoir bien battu les Cartes, & fait couper par les Joueurs, de la gauche qui ont les jeux de Cartes, un des Joueurs distribuë de l'un des Jeux de Cartes, une Carte à chaque Joueur, toutes ces Cartes doivent rester couvertes, & on les apelle les *Lots*; quand ces Lots sont ainsi étalez sur table, chacun qui en a un vis-à vis de soi, est libre d'y mettre le nombre de jettons que bon lui semble, en observant sur-tout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres, & d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainsi taxez, celui qui a l'autre jeu de Cartes en distribuë à chacun une, on apelle celles-là les *Billets*.

Chacun ayant pris sa Carte, on tourne les lots, & pour lors chaque Joueur regarde si sa Carte est conforme à quelque Carte de celles qui composent les lots; c'est à dire, que s'il retournoit un Valet de Tréfle, une Dame de Cœur, un As de Pique; un Huit de Tréfle, un Six de Carreau, un Quatre de Cœur, un Trois de Pique, & un Deux de Carreau qui feroient les lots, celui ou ceux qui auroient leur carte pareille à une de celles-là, emporteroit le lot marqué sur ladite Carte.

Après quoi chaque Joueur qui tient les Cartes, ramasse celles qui sont de son jeu, &

recommence après avoir mêlé de nouveau à les distribuer comme auparavant; on étale les lots de même, & on les tire avec les billets, ainsi qu'on vient de l'enseigner.

Les lots qui n'ont pas été tirez, restent, & sont ajoutez au fond de la Lotterie.

Cette manœuvre dure jusqu'à ce que le fond de la Lotterie soit tout tiré, après quoi chacun regarde ce qu'il gagne, & le retire avec l'argent de la prise, dont le Joueur qui tire la Lotterie doit se charger & en répondre.

Et lorsque la Partie dure trop, au lieu de ne donner qu'une Carte pour Billet à chaque Joueur, on leur en donne deux ou trois, ou quatre à chacun, l'une après l'autre, suivant qu'on veut faire durer la Partie; la grosseur des lots contribuë beaucoup aussi à faire finir bien-tôt une Partie.

Ce Jeu est très-amusant, & ne donne pas un plaisir médiocre; il y a lieu d'espérer qu'il sera reçû favorablement, n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puisse empêcher d'y jouer, ceux mêmes dont la vivacité ne permet pas la moindre aplication, puisque tout est hazard à ce Jeu; mais un hazard où l'on ne risque de perdre que fort peu de chose, & où du moins la perte est bornée à un certain nombre de marques.

LE JEU DE MA COMMERE,

ACCOMMODEZ-MOI.

CE Jeu a un fort grand raport à celui du Commerce, & quoiqu'il ne soit

guère joué que par certaines gens, il ne laisse pas d'être très-récréatif, & le soin qu'on a eu de lui donner un tour nouveau, pourra engager plusieurs personnes à en faire leur divertissement; étant d'ailleurs un Jeu fort aisé, & auquel on ne peut pas beaucoup perdre.

On le nomme: *Ma Commere, accommodez-moi*, parce que tout l'esprit de ce Jeu ne tend qu'à chercher à s'accommoder, comme on verra dans la suite.

Pour jouer à ce Jeu, il faut un Jeu entier où il y ait cinquante-deux Cartes.

On peut y jouer sept ou huit personnes à la fois, chacun prend un Enjeu qui est d'autant de jettons que l'on veut, & l'on fait valoir chaque jetton à proportion de ce que l'on a intention de perdre ou gagner, l'on se régle également là-dessus pour mettre peu ou beaucoup au jeu pour celui qui gagne.

Après avoir vû qui fera, celui qui est à faire, mêle & fait couper le Joueur qui est à sa gauche, après quoi il donne à chacun trois Cartes l'une après l'autre, ou toutes à la fois, & ensuite il met le talon sur la table, sans en tourner aucune Carte, n'y ayant point de Triomphe à ce Jeu.

Les Cartes étant distribuées, on ne songe plus qu'à tirer au Point, à la Sequence & au Tricon; le Tricon emporte la Sequence, la Sequence le Point, & toûjours le plus fort quand il y en a deux de la même façon, emporte le plus foible, ou celui qui est premier des deux à la droite de celui qui mêle.

Vous observerez que l'As est au-dessus du Roi, & qu'il vaut onze Points.

Le Point en ce Jeu consiste à avoir en main

trois Cartes d'une même couleur, ce qu'on apelle autrement *Flux*.

La Sequence est trois Cartes dans leur ordre naturel, comme As, Roi & Dame; Roi, Dame & Valet; Cinq, Six & Sept, ce qui s'apelle une Tierce au Piquet, avec cette différence qu'il faut qu'au Piquet les Tierces soient d'une même couleur, & qu'il n'importe pas à ce Jeu, pourvû que les Cartes se suivent.

Le Tricon est trois As, trois Rois, trois Dix, ou trois autres Cartes d'une même maniére.

Pour *s'accommoder*, & tâcher d'avoir les avantages qu'on vient de marquer, chacun arrange ses cartes, & voulant se défaire de celle qui l'accommode le moins, le premier en carte la prend de son jeu, & dit en la donnant à son compagnon à droite: *Ma Commere, accommodez-moi*, & son compagnon lui rend à la place la carte de son jeu la plus inutile, & s'il n'a pas lieu d'être satisfait, il fait la même chose à l'égard de son compagnon à droite, & ainsi des autres jusqu'à ce que quelqu'un des Joueurs ait rencontré, auquel cas il étale son jeu, & gagne la Partie, si personne n'a pas un plus haut Point que lui, ou Sequence ou Tricon.

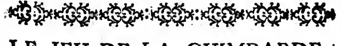
Vous observerez, comme il a été déja dit, que le Tricon gagne par préférence à la Sequence; la Sequence au Point, & celui qui a la primauté l'emporte sur l'autre en cas d'égalité.

Celui qui gagne par le Point tire la Poule seulement; celui qui gagne par une Sequence tire non seulement la Poule, mais encore un jetton de chaque Joueur; & celui qui gagne par Tricon, gagne outre la Poule deux jettons de chaque Joueur.

Il faut remarquer que souvent tous les Joueurs après avoir bien promené leurs cartes incommodes, ne trouvent point à s'accommoder dès la premiére donne; & pour lors quand on est ennuyé de ne rien trouver de ce qu'on cherche, celui qui a fait, prend le Talon, & en donne une à chaque Joueur qui en rend une en place, en commençant par la droite & par le dessus du Talon; il met les cartes échangées au dessous, mais il faut que cela se fasse d'un commun consentement, autrement on recommenceroit à mêler.

Lorsqu'on a pris chacun une nouvelle carte du Talon, on fait le tour comme auparavant, en s'accommodant l'un l'autre, jusqu'à ce qu'un des Joueurs ait attrapé le Point, une Sequence, ou un Tricon, & l'on pourroit même recommencer à en prendre du Talon, si les Joueurs ne s'accommodoient pas; mais cela arrive rarement: on ne fait aussi guére que deux donnes à ce Jeu.

Il n'y a point d'autre peine pour celui qui donne mal, que de remêler, & lorsque le jeu est reconnu faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons; & si même le coup ou le jeu reconnu faux étoit fini, c'est-à dire, que quelqu'un eût gagné, le coup seroit bon.



LE JEU DE LA GUIMBARDE,

Autrement dit LA MARIE'E.

LE nom que porte ce Jeu, marque assez l'enjouement qu'il renferme lorsqu'on le

jouë ; le mot de *Guimbarde* ayant été inventé pour signifier une Danse qu'on dansoit autrefois, & qui étoit remplie de postures divertissantes ; on apelle encore ce Jeu la *Mariée*, parce qu'il y a un Mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu depuis cinq jusqu'à huit ou neuf personnes, & en ce cas le Jeu de Cartes avec lequel on joue, est composé de toutes les petites ; mais si l'on n'est que cinq ou six, on en ôtera toutes les petites, jusques au six ou sept, pourvû qu'il en reste assez pour faire un Talon raisonnable.

Il faut prendre un certain nombre de jettons, que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros ou petit jeu.

Cela fait, on a cinq espéces de petites Boëtes quarrées, ou de la façon d'une carte, dont l'une sert pour la Guimbarde, qui est la Mariée, l'autre pour le Roi, l'autre pour le Fou, la quatriéme pour le Mariage, & la derniére pour le Point ; & les Boëtes seront rangées sur la Table en cette maniére.

Figures des Boëtes.

Le Point... Le Mariage... Le Fou...

Le Roi... La Guimbarde.

Chacun des Joueurs met un jetton dans chaque Boëte, ensuite on voit à qui fera, & celui qui doit mêler ayant battu les cartes & fait couper celui qui est à sa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes, par trois &

deux ; après quoi il tourne la carte de dessus le Talon, & c'est cette Tourne qui fait la Triomphe.

Mais avant que de passer outre, il est bon d'expliquer les termes de ce Jeu.

Le Point est trois, quatre ou cinq cartes d'une même couleur, une ni deux ne font pas Point, & le plus haut Point emporte le plus bas ; & lorsqu'il se rencontre égal, celui qui a la main, gagne le Point.

Le Mariage, est le Roi & la Dame de Cœur en main ; c'est un très-grand avantage.

On apelle le Fou, le Valet de Carreau.

Le Roi, c'est le Roi de Cœur, nommé ainsi tout court, parce que c'est l'Epoux de la Guimbarde, qui est la Dame de Cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes, & que la Tourne est faite, chacun regarde dans son Jeu, s'il n'y a point quelqu'un de ces Jeux dont nous avons parlé, comme le Roi, la Guimbarde ou le Fou ; ils peuvent arriver tous cinq en un seul coup à un Joueur, comme s'il avoit le Roi, la Dame de Cœur, le Valet de Carreau, & un ou deux autres Cœurs pour lui faire le Point, il tireroit pour ses Cœurs, suposé que son Point fût bon, la Boëte du Point ; pour le Valet de Carreau, la Boëte du Fou ; pour le Roi de Cœur, celle du Roi ; & pour la Dame celle de la Guimbarde, & enfin pour tous les deux ensemble, celle du Mariage ; & lorsqu'on a quelqu'un de ses avantages séparément, on les tire à proportion qu'on en a, en observant de les étaler sur Table avant que de les tirer : ensuite chacun accuse son Point, & le plus haut l'emporte, comme il a été déja dit.

Après que le Point est levé, on met au

fond chacun un jetton dans la même Boëte, & ce font ces jettons que gagne celui qui leve plus de mains que les autres.

Obfervez qu'il faut pour le moins faire deux mains pour l'emporter; car fi les Joueurs n'en font que chacun une, ce fond demeure dans la Boëte pour fervir au Point le coup fuivant, & fi deux Joueurs avoient fait deux mains chacun, celui qui les auroit faites le premier, gagneroit.

La Guimbarde eft toujours la principale Triomphe du jeu en quelle couleur que foit la Triomphe; le Roi de Cœur en eft la feconde, & le Valet de Carreau la Troifiéme, qui ne changent jamais; les autres cartes valent leur valeur ordinaire; & les As font inférieures aux Valets, & fupérieurs aux autres cartes, comme Dix, Neuf, &c.

Le premier à jouer commence à jouer par telle carte de fon jeu qu'il veut, & le jeu fe continuë à joyer comme à la Triomphe, chacun pour foi, & tâchant autant qu'il eft poffible de faire deux mains & davantage, s'il peut, afin d'emporter le fond.

Outre le Mariage de la Guimbarde, il s'en fait encore d'autres, comme, par exemple, lorfqu'on joue au Roi de Careau, de Trefle ou de Pique, & que la Dame de l'une ou l'autre de ces Peintures, & de la même couleur, tombe deffus, c'eft un Mariage, ainfi que lorfqu'ils fe trouvent tous deux dans une même main.

On achevera de trouver dans les Régles de ce jeu, ce qui femble manquer pour l'entiére fatisfaction de ceux qui voudront jouer ce Jeu.

Régles

Régles du Jeu de la Guimbarde.

I. S'Il arrive un Mariage en jouant les cartes, celui qui le gagne, tire un jetton de chaque Joueur, hors de celui qui a jetté la Dame; si on a ce Mariage en main, personne n'est excepté de payer ce jetton.

II. Celui qui gagne un Mariage par Triomphe, ne gagne qu'un jetton de ceux qui ont jetté le Roi & la Dame.

III. Il n'est pas permis de couper un Mariage avec le Roi de Cœur, ni avec la Dame, ni avec le Valet de Carreau.

IV. Qui a le grand Mariage en main, c'est-à-dire, le Roi & la Dame de Cœur, tire deux jettons de chaque Joueur, en jouant les cartes, outre les Boëtes qu'il a gagnées; quand on le fait sur Table, il n'en vaut qu'un; c'est-à-dire, lorsque le Roi de Cœur est levé par la Guimbarde, qui par un Privilége à elle seule accordé, enleve le Roi de Cœur.

V. On paye un jetton pour le Fou, mais si indirectement ce Fou va s'embarquer dans le jeu, & qu'il soit pris par le Roi ou la Dame de Cœur, il ne gagne rien, au contraire il en paye un à celui qui l'emporte.

VI. Pour faire un Mariage en joüant les cartes, il faut que le Roi & la Dame de la même couleur tombent immédiatement l'une sur l'autre, sinon le Mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la Dame d'un Roi qui vient d'être joué, & doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le Mariage, autrement il payeroit un jetton à chacun pour avoir rompu le Mariage.

VIII. Celui qui renonce, paye un jetton à chaque Joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas, paye un jetton à chaque Joueur.

X. Celui qui donne mal, paye un jetton à chaque Joueur, & mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux, ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer : mais s'il est achevé de jouer, il est bon, de même que les précédens.

XII. On ne doit pas jouer avant son tour ; & celui qui le fait, paye un jetton à chacun.

Telle est la maniére de jouer la Guimbarde ; les Régles en sont fort aisées, & ce Jeu ne demande pas une grande attention, ce qui fait espérer que l'on s'en fera un amusement gracieux, & que l'on y jouera avec plaisir, étant un des jeux que nous avons traité, des plus divertissans ; l'on n'y aura pas joué deux ou trois fois, que l'on le sçaura parfaitement, ce qui le rendra encore plus gracieux pour un peu d'attention que l'on veüille faire à ces Régles.

LE JEU DE LA TRIOMPHE.

IL y a plusieurs maniéres de jouer à la Triomphe, qui ont toutes quelque raport ensemble, mais qui différent aussi en plusieurs choses essentielles, ce qui fera qu'on spécifiera les différentes maniéres dont on peut y jouer. Voici la maniére dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire, c'est-à-dire, des cartes comme au Piquet, dont la

valeur eſt naturelle, le Roi emportant la Dame ; la Dame le Valet ; le Valet l'As ; l'As le Dix ; le Dix le Neuf ; le Neuf le Huit ; & le Huit le Sept.

Ce jeu ſe joue un contre un, ou deux contre deux, & quelquefois même trois contre trois : lorſque l'on joue deux contre deux ou trois contre trois, ceux qui ſont enſemble ſe mettent d'un côté de la Table, & les Adverſaires de l'autre côté. Ils ſe communiquent leur jeu de la vûë ſeulement, bien entendu ceux d'un même parti, & jouent enſuite ſuivant le rang où ils ſont ; enfin ſoit que l'on joue de la ſorte ou un contre un, on commence à battre les cartes, pour voir à qui fera, & comme c'eſt un deſavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire, ce qu'il fait après avoir mêlé les cartes, & fait couper ſon Adverſaire ou celui qui eſt à ſa gauche, s'ils ſont pluſieurs ; il donne à chacun des Joueurs cinq cartes, & en prend autant pour lui par une fois deux, & une fois trois, & enſuite tourne la premiére carte de deſſus le Talon qui fait la Triomphe, & qui reſte deſſus le Talon.

Enſuite le premier à jouer, joue telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos, & dont les autres joueurs ſont obligez de fournir, s'ils en ont, & de lever, s'ils en ont de plus hautes, ou de couper, s'ils ont des Triomphes, en cas qu'ils n'ayent pas de la couleur jouée ; & celui des deux ou de deux Partis, qui a fait trois mains ou levées, marque un Jeu, & s'il fait la vole, il en marque deux.

Il eſt loiſible à l'un des Partis qui a mauvais jeu de donner le jeu à l'autre, & ſi le

parti contraire ou le Joueur adverſaire, lorſque l'on joue tête à tête, ne veut point l'accepter, il perd deux Jeux, s'il ne fait pas la vole, au lieu qu'il gagne un Jeu, s'il accepte.

Voici les Régles qu'on doit obſerver en jouant à la Triomphe.

I. Lorſque le jeu eſt faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle, les coups précédens ſont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des Joueurs, ou enfin donne mal, perd un Jeu de ceux qu'il a, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole ne la fait pas, perd deux Jeux.

IV. Qui joue avant ſon tour perd un Jeu.

V. Celui qui en fourniſſant d'une couleur peut lever la carte jouée & ne la leve pas, perd un Jeu.

VI. Qui n'ayant point de la couleur jouée peut couper & ne coupe pas, perd un Jeu, encore que celui qui a joué devant lui, eût coupé d'une Triomphe plus forte que la ſienne.

VII. Celui qui renonce perd deux Jeux, il perd la partie quand on en eſt convenu en commençant.

VIII. Celui qui ſeroit ſurpris à changer les cartes de ſon jeu avec ſon Compagnon, ou en prendre des levées déja faites, perdroit la Partie.

IX. Qui quitte avant de finir la Partie, la perd.

Il y a de la ſçience à bien conduire ce Jeu, & il demande plus d'attention que l'on ne penſe pour être conduit comme il faut.

La Partie ordinairement eſt de cinq Jeux

ou Points. L'on joue autant de Parties que l'on veut.

Autre maniére de joüer à la Triomphe.

CEtte maniére de jouer ce Jeu eſt plus connuë dans les Provinces que la précédente : elle a généralement toutes les régles que l'autre, le jeu de cartes en eſt de même, on voit de la même maniére à qui fera, l'on y donne cinq cartes également à chaque Joueur ; & la ſeule différence qu'il y a, c'eſt que l'on peut y jouer quatre, cinq ou plus de Joueurs, ſans être pour cela les uns avec les autres, au contraire chacun fait ſon jeu, & lorſque deux des Joueurs font deux levées chacun, celui qui les a plûtôt faites gagne le Jeu, & le marque comme s'il en avoit fait trois.

Vous obſerverez que celui qui renonce ou fait d'autres fautes par leſquelles il doit perdre quelque point, s'il n'en a point, les autres n'augmentent pas pour cela les leurs ; mais lorſque celui qui a fait la faute en gagne, il ne les marque pas, juſqu'à ce qu'il ait ſatisfait à ceux qu'il devoit perdre : ce Jeu eſt fort divertiſſant, & d'un grand commerce.

Autre maniére de joüer à la Triomphe.

CEtte maniére de jouer eſt ſemblable à la précédente, en ce que chaque Joueur joue pour ſoi, mais elle différe en ce que les As ſont les premiéres cartes du Jeu, & qu'ils levent les Rois, les autres cartes ſuivent leur ordre naturel.

Il y a même un avantage pour celui qui

fait, en ce qu'après avoir donné les cartes qui sont au nombre de cinq, s'il retourne un As, il pille, c'est à dire, il prend cet As qui fait la triomphe, & écarte telle carte de son jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avoit même au dessous davantage de cartes de la même couleur en tournant sans interruption, il les prendroit en remettant sous le Talon autant d'autres cartes de son jeu.

Il en est de même, si l'un de ceux qui jouent, a l'As de la Triomphe en main, il pille aussi, c'est-à-dire, il prend la Triomphe retournée & les cartes qui suivent, qui sont de la même couleur, en en mettant autant sous le Talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il faut dans son jeu : on apelle cette maniére de jouer à la Triomphe, jouer à *l'As qui pille*; on joue du reste, les cartes comme à la premiére maniére, & l'on fait la Partie de tant & de si peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le Jeu de cette maniére, & sans jouer à l'As qui pille, on pourra diversifier & la jouer, tantôt d'une façon, tantôt de l'autre, en se souvenant d'avoir recours pour les Régles génerales, aux Régles qui sont dans la premiére maniere de jouer. Passons de ce Jeu à celui de la Bête, qui, pour le raport qu'il y a à celui-ci, doit être mis après.



LE JEU DE LA BESTE.

CE Jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique, pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, apelé ce Jeu de la sorte, à cause que croyant souvent gagner en faisant jouer, on perd; mais je ne puis comprendre pourquoi par un Contraste si grand, on l'apelle aussi l'Homme, à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par-là que l'Homme qui est un Estre raisonnable, & qui cependant se prévient en sa faveur, devient semblable à une Bête, lorsqu'il est déchû des espérances qu'il croyoit bien fondées, comme lorsqu'un Joueur fait jouer un jeu, & que contre son attente il perd; mais ce n'est pas ici le lieu de philosopher, venons plûtôt à la maniére dont l'on joue ce Jeu.

L'on joue ce Jeu à trois, quatre, cinq, six, & même sept personnes, & en ce cas il faut que le jeu soit composé de trente-six cartes, & que celui qui mêle tourne l'avant-derniére carte qui fait partie de celle de son jeu, laissant la derniére pour *la Curieuse*, qui est la carte de dessous tout le jeu; mais la maniére la plus belle est à cinq: on le joue gracieusement à trois aussi.

Le jeu de cartes avec lequel on joue la Bête, lorsque l'on joue à sept, est de trente-six cartes, comme il a été déja dit, qui sont depuis le Roi jusques au Six: il est le mê-

me lorſque l'on joue à ſix ; mais lorſque l'on joue à cinq il eſt de trente-deux comme le Jeu de Piquet, & à quatre & trois, il eſt de vingt-huit, parce que l'on ôte les Sept.

Le Roi emporte la Dame ; la Dame le Valet ; le Valet l'As ; l'As le Dix, ainſi des autres.

Après avoir tiré les places, celui qui a le Roi, mêle, ou on voit à qui à mêler ; lorſque chacun a pris un certain nombre de Fiches & de jettons qui compoſent la Priſe ou Enjeu, & que l'on fait valoir, tant & ſi peu que l'on veut, on régle également le nombre de tours que l'on a deſſein de jouer ; enſuite celui qui eſt à mêler, bat les cartes, & après avoir fait couper le Joueur de ſa gauche, il en diſtribuë cinq à chaque Joueur, qu'il donne par deux fois deux, & par une enſuite, ou bien par deux & trois ; ou trois & deux, ou bien enfin par deux & par une enſuite, & après cela deux encore ; cela dépend de la volonté de celui qui donne, mais il doit donner tout le long de la Partie de la même maniére qu'il a commencé.

A la Bête il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle, a donné cinq cartes à chaque Joueur, & qu'il en a pris autant pour lui, il tourne la premiére carte du deſſus du Talon, qu'il laiſſe retournée ſur ledit Talon au milieu de la Table, & c'eſt cette carte retournée qui fait la Triomphe.

Pour jouer avec régle à la Bête, on a une aſſiette d'argent, d'étain ou de fayance retournée, n'importe, & chacun commençant, met une Fiche devant ſoi, dont une partie eſt ſous l'aſſiette, & partie dehors, & avec cela

deux jettons, un qui fait le Jeu, & l'autre, que celui qui a le Roi de Triomphe gagne, encore qu'il ne joue pas, pourvû que le coup se joue, & celui qui mêle en met un troisiéme : c'est à ce jetton que l'on connoît celui qui a mêlé ; lorsque quelqu'un gagne, il tire ses jettons, avec une fiche seulement, & ainsi des autres, jusqu'à ce que toutes les fiches soient tirées ; après quoi chacun en remet une autre, & c'est ce qu'on àpelle un tour ; ces coups où toutes le fiches mises à la fois, se tirent differemment par ceux qui ayant fait jouer, gagnent, & celui qui faisant jouer, fait toutes les levées, gagne non-seulement le jeu, mais encore tout ce qui est sur le jeu, même les fiches & les Bêtes qui sont faites, encore qu'elles n'aillent pas sur le coup, & il retire aussi un jetton de chaque Joueur ; il ne risque cependant rien de l'entreprendre, puisqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire, lorsque l'ayant entreprise on ne la fait pas.

Et lorsque celui qui fait jouer, ne gagne pas, il fait la Bête d'autant de jettons qu'il auroit pu gagner ; par exemple, si le coup étoit simple, celui qui fait la Bête, lorsque l'on est cinq Joueurs, la feroit de onze jettons, parce que la fiche & le jetton que chacun met devant soi pour le Jeu, en font dix, & le troisiéme jetton que celui qui mêle met, en fait le onziéme.

On ne parle point de celui que chacun met au-dessus de l'assiette ; celui qui a le Roi de Triomphe les tire, à moins que celui qui a le Roi ne fasse jouer le coup, & le perde, auquel cas le Roi resteroit sans que personne le tirât.

Lorsqu'un des Joueurs a tiré le Roi, chaque joueur doit mettre un jetton sur l'assiette pour le Roi du coup suivant.

Toute Bête simple doit aller sur le coup où elle a été faite, de même s'il s'en faisoit deux d'un coup ou davantage, comme il arrive souvent, elles doivent aller ensemble, & les Bêtes doubles ou qui sont faites sur d'autres Bêtes, doivent aller les coups suivans, en commençant toûjours par les plus grosses; lorsqu'il y a une bête qui va sur le Jeu, les Joueurs ne mettent point de jettons pour le jeu, excepté celui qui mêle, qui met toûjours un jetton devant lui, & celui qui gagne le jeu, lorsqu'il y a une Bête double dessus, gagne outre la Bête qui va, une fiche qu'il tire, & les jettons qui se trouvent, soit par les donnes, ou autrement; de même lorsqu'il fait la Bête sur ces coups, on l'augmente de la Fiche, & des autres Jettons qu'il auroit pu gagner.

Celui qui joue, doit pour gagner, faire trois mains, ou bien les deux premiéres; c'est-à-dire, être le premier à faire deux mains, autrement il feroit la Bête, quand on dit les deux premiéres, on entend qu'aucun des autres Joueurs n'en fait trois, car s'il en faisoit trois, encore que celui qui fait jouer, eût fait les deux premiéres, il feroit la Bête.

Il arrive quelquefois qu'un des Joueurs faisant jouer, ayant ou croyant avoir assez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre Joueur qui le suit ne puisse jouer, s'il a un jeu assez beau pour pouvoir gagner contre tous; je dis contre tous, parce que pour être reçû à jouer de la sorte, il faut qu'il fasse *Contre*, & il est de l'avantage de tous les

Joueurs de faire perdre le Contre, parce qu'il perd la Bète double lorſqu'il perd, au lieu que celui qui a joué d'abord, ne la fait qu'à l'ordinaire ; remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire Contre, & l'on n'eſt plus reçû à faire Contre, dès qu'on a jetté une carte de ſon jeu ſans le dire.

Il eſt de la prudence des Joueurs de jouer de ſorte à faire perdre celui qui fait jouer en jouant de façon à le faire ſurcouper, ou en s'en allant à propos de ſes bonnes cartes comme des Rois, des dames, &c. Lorſque l'on n'a pas jeu à faire perdre, il faut cependant ne s'en défaire que lorſque l'on n'eſt point en danger de la Vole ; car en ce cas il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher.

Lorſqu'il eſt joué d'une couleur, on eſt obligé d'en jouer, ſi l'on en a de la même couleur ; ſinon il faut la couper d'une Triomphe, & même plus forte, en cas qu'on le puiſſe, que celui qui l'auroit de même déja coupée, autrement ce ſeroit faire une faute, mais ſi la carte à laquelle on a renoncé eſt coupée d'une Triomphe plus haute que celle qu'on a ; on peut ſe défaire de telle carte de ſon jeu que l'on jugera le plus à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une maniére aſſez claire pour faire entendre de quelle façon on demande à jouer ; cependant pour ne rien laiſſer de douteux, nous dirons que lorſque celui qui, premier à jouer, a vû ſon jeu, s'il a jeu à jouer, il dit, je joue, ou ſans rien dire, joue par telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble, & le reſte du jeu ſe joue de la maniére dont on a déja ſi ſouvent

parlé, qui eſt que celui qui fait la levée, rejoue juſqu'à ce que le coup ſoit fini, où l'on voit par les levées que chacun a, ſi celui qui a fait jouer, a gagné ou fait la Bête.

Et ſi le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne vouloit point jouer, il diroit, je paſſe; le ſecond qui auroit vû ſon jeu, diroit ſuivant ſon jeu, ou je joue, ou je paſſe, & ainſi des autres; & ſi quelqu'un d'eux faiſoit jouer, le premier en carte commenceroit à jouer par telle carte qu'il voudroit.

Remarquez que d'abord qu'on a dit je paſſe, on ne ſçauroit y revenir pour jouer, de même lorſqu'on a dit, je joue, pour paſſer.

Lorſque tous les Joueurs ont vû leur jeu, & que chacun a dit, paſſe, il dépend de chaque Joueur d'aller en Curieuſe, c'eſt en mettant un Jetton au jeu, faire retourner la carte qui eſt à fond, & qui devient la Triomphe. La premiére tourne étant annullée, & celui ou ceux qui ont été en Curieuſe peuvent faire jouer à la couleur de la Curieuſe; comme la Curieuſe eſt égale pour tous les Joueurs, on doit l'admettre, étant d'ailleurs un agrément de ce jeu; mais on doit ſe contenter d'en tourner une.

On joue du reſte le coup comme on l'auroit joué d'abord.

Nous avons dit au commencement de ce Traité que celui qui avoit le Roi de Triomphe, retiroit les jettons qui ſont ſur l'Aſſiette, & qu'on apelle ſimplement le Roi; il reſte à dire que celui qui tourne un Roi, tire ces Jettons de deſſus l'Aſſiette, comme s'il avoit le Roi, pourvû toutefois en l'un & en l'autre cas que le jeu ſe joue; car autrement le jeu reſteroit dans le même état.

La Vole, comme nous avons déja dit, tire non-seulement tout ce qui est à l'Assiette, mais encore les Bêtes qui ne vont pas sur le coup, & un Jetton de chaque Joueur, de même celui qui fait la *Dévole*; c'est-à-dire, qui faisant jouer ne fait point de levées, double tout ce qui est sur le Jeu, fait autant de Bêtes qu'il auroit pû en gagner, & donne à chaque Joueur un jetton.

Il reste à dire que pour faire jouer, il faut avoir un Jeu dont on puisse attendre trois mains, ou au moins deux mains bien assurées, qu'il faut en ce cas se hâter de faire, afin de les avoir premier; l'expérience aprendra dans peu de tems quels sont les Jeux que l'on peut & doit jouer; les suivans sont de régles.

Dame, Valet & Neuf de Triomphe & un Roi.

Valet, As & Dix de Triomphe: une Dame & Valet d'une même couleur.

Roi & As, un Roi & Renonce.

Roi & Dame de Triomphe, sans Renonce, ou avec Renonce.

Dame, Dix & Neuf, & un Roi.

Roi, As & Neuf, & semblables qu'on peut perdre, mais que l'on gagne ordinairement; lorsque l'on joue trois personnes seulement, & même quatre, on peut la jouer à moindre Jeu.

Celui qui renonce, fait la Bête; celui qui donne mal, paye un Jetton à chacun, & refait; lorsque le Jeu de cartes est faux, le coup où il est trouvé faux, ne vaut pas; les précédens sont bons.

Voilà tout ce qu'on peut dire du Jeu de la Bete, dont on trouvera toutes les Regles expliquées dans ce Traité, & qu'on jouera avec plaisir si l'on s'y conforme.

LE JEU DE LA MOUCHE.

LE Jeu de la Mouche tient beaucoup de la Triomphe, par la maniére de jouer, & a quelque chose de l'Hombre par la maniére d'écarter, à la différence qu'à l'Hombre ceux qui ne font pas jouer écartent, lorsque celui qui fait jouer a fait son écart; au lieu qu'à la Mouche tous ceux qui prennent des cartes du Talon sont censez jouer.

On ne voit guére d'où ce Jeu nous est venu, ni la raison pourquoi on l'a apelé de la sorte; mais comme ces connoissances ne sont point essentielles pour le sçavoir, nous passerons à ce qui regarde la maniére de le jouer, & nous en donnerons des Régles qui pourront procurer du plaisir à ceux qui le joueront.

On joue à ce Jeu depuis trois jusqu'à six: dans le premier cas, il ne faut qu'un jeu de cartes, comme au Piquet, plusieurs Joueurs même ôtent encore les Sept; & dans le second, il est nécessaire que le jeu soit composé de toutes les petites cartes; afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire; enfin l'on doit à proportion qu'on est de Joueurs, laisser plus ou moins de cartes au jeu, afin qu'il y en ait toûjours dans le Talon (outre la carte retournée,) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque Joueur, au cas que tous voulussent à la fois aller à l'Ecart.

On voit à qui fera, étant toûjours un

avantage de jouer premier, attendu que l'on joué par telle couleur qu'on veut; après donc que l'on a vû celui qui est à mêler, & pris chacun un certain nombre de fiches ou jettons que l'on fait valoir plus ou moins, suivant que l'on veut perdre ou gagner.

Celui qui est à mêler donne à chaque Joueur, & prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux & trois, ou trois & deux, même par cinq à la fois; mais les autres maniéres sont plus honnêtes, il retourne ensuite la carte de dessus le Talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il laisse retournée sur le Tapis.

Le premier à jouer, après avoir vû son jeu, est le maître de s'y tenir ou de prendre une fois seulement, tel nombre de cartes qu'il veut, jusqu'à cinq, & ainsi du second après le premier, & des autres.

Observez que celui qui demande des cartes du Talon, est censé jouer, comme il a été déja dit: on peut aussi jouer sans prendre, lorsqu'on a assez beau jeu, sans aller à fond, de même l'on ne peut point demander des cartes, lorsqu'on a mauvais jeu, & qu'on ne peut pas jouer; ce qui arrive quelque fois à un Joueur, qui voit que devant lui il y en a qui se sont tenus à leurs cartes, sans en demander, apréhendant qu'ayant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, & qu'étant par conséquent forcé de jouer, ils ne fassent la *Mouche*.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait la *Mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de Joueurs, & que celui qui mêle, met seul, & ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *Mouches* faites sur

un même coup, comme il arrive souvent; sur-tout lorsqu'on est cinq ou six Joueurs, elles vont toutes à la fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément; mais comme il s'ensuit que celui qui mêle, met toûjours la Mouche qui fait le Jeu; par conséquent celui qui fait la Mouche, la fait d'autant de marques qu'il en va sur le Jeu.

Celui qui n'a point Jeu à jouer, & n'a ni demandé des cartes du Talon, ni joué, sans prendre, met son Jeu avec les Ecarts, ou dessous le Talon, s'il n'y avoit point d'Ecart.

Celui qui veut jouer sans aller à fond, dit seulement, je m'y tiens, & il est censé jouer dès-lors.

Les cartes se jouent comme à la Bête, & chaque main qu'on leve, vaut un Jetton à celui qui la fait, & qui tire le Jeu : quand la Mouche est double, il en tire deux, & trois quand elle est triple, & ainsi du reste.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un Joueur sont toutes d'une même couleur; c'est-à-dire, cinq Piques, ou cinq Trefles, & ainsi des autres, quoique ce ne soit point de la Triomphe, celui qui les a, gagne la Mouche sans jouer, & c'est ce Jeu que l'on apelle la *Mouche*.

Si plusieurs Joueurs avoient ensemble la Mouche; c'est-à-dire, cinq cartes d'une même couleur, celui qui l'auroit de la couleur qui est Triomphe, gagneroit par préférence aux autres, & autrement, ce seroit celui qui auroit plus de point à la Mouche: on compte l'As qui va immédiatement après le Valet, pour dix Points, les Figures pour dix, & les autres cartes, les Points qu'elles marquent, & si elles étoient égales en tout, la Primauté gagneroit.

Celui qui a la *Mouche*, n'eſt pas obligé de le dire, même quand on lui demanderoit, s'il la ſauve ; mais ſi on lui demande, & qu'il diſe oüi ou non, il doit accuſer juſte.

Si après que celui qui a la Mouche a dit, je m'y tiens, c'eſt-à dire, qu'il n'écarte point de cartes pour en reprendre d'autres, les autres Joueurs ſans reflexion vont leur train ordinaire.

Le premier, lorſqu'il eſt queſtion de jouer, qui à la Mouche, montre ſes cartes, leve tout ce qu'il y a au Jeu, & gagne même toutes les Mouches qui ſont dûës, & ceux qui n'ont pas mis leur Jeu bas, c'eſt-à-dire, qui jouent, font une Mouche chacun de ce qui va ſur le Jeu, ſans pour cela qu'il ſoit beſoin de jouer ; c'eſt pourquoi il eſt ſouvent de la prudence à ce Jeu de demander à ceux qui ſe tiennent à leurs cartes, s'ils ſauvent la Mouche, & les obſerver alors ; car la joye qu'ils en ont, le fait ſouvent connoître.

Celui qui a la Mouche, n'eſt pas obligé de le dire, comme nous l'avons déja dit ; mais il eſt même de l'avantage de celui qui s'eſt tenu à ſes cartes, de laiſſer croire aux autres Joueurs, qu'il peut l'avoir ; c'eſt pourquoi, il faut, dans l'un & l'autre cas, ne rien repondre, parce que, comme nous avons déja remarqué, quand on répond, il faut accuſer juſte, & il eſt avantageux à ceux qui jouent, d'être ſeuls, afin d'être moins expoſez à faire la Mouche : ſi cependant un Joueur étoit bien aſſuré de ſon Jeu ; c'eſt-à-dire, qu'il eût très-beau Jeu, il pourroit ſauver la Mouche pour engager les autres à jouer, & faire faire par-là des Mouches à ceux qui joueroient, & ne feroient point de levées.

Celui qui renonce fait la Mouche d'autant de jettons qu'elle est grosse sur le jeu, de même celui qui pouvant prendre sur une carte joüée, soit en mettant plus haut de la même couleur, soit en coupant, ou surcoupant, ne le fait pas, fait aussi la Mouche.

Qui seroit surpris tricher au jeu, ou reprendre des cartes pour accommoder son jeu, feroit la Mouche & ne joueroit plus.

Celui qui donne mal, remêle, n'y ayant pas d'autre peine pour cela ; & lorsque le jeu est faux, il ne vaut rien pour le coup, mais les précédens sont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée, à cause des Ecarts ; voilà comme on joue ce Jeu, qui pourra faire plaisir s'il est joué de cette maniére.

LE JEU DE L'HOMME D'AUVERGNE.

CE Jeu a un grand raport à la Triomphe : on peut jouer depuis deux jusqu'à six à l'Homme d'Auvergne, le jeu de cartes dont on se sert est au nombre de trente-deux : mais si l'on ne joue que deux ou trois, il ne sera que de vingt-huit, parce qu'on levera les sept : les cartes valent leur valeur ordinaire ; c'est-à dire, Roi, Dame, Valet, As, Dix, Neuf, Huit & Sept, lorsque les Sept y sont.

Après que l'on a vû à qui fera, celui qui est à mêler, mêle, & après avoir fait cou-

per le Joueur de sa gauche, il donne à chaque Joueur cinq cartes par deux & trois, & en prend autant pour lui; après quoi il tourne, & la carte tournée fait la Triomphe; alors chacun voit dans son jeu pour jouer, de même qu'à la Bête, & lorsque personne n'a pas assez beau jeu, on dit *passe*, ils peuvent se réjoüir en ce cas; c'est-à-dire, tourner la carte de dessous qui sera la Triomphe, à la place de la première carte tournée: on pourra en tourner jusqu'à trois, si les deux premières n'ont accommodé aucun des Joueurs, celui qui joue doit faire pour gagner trois levées, ou bien les deux premières, si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les Régles ci-après la manière dont on doit jouer ce jeu, dont la Partie est ordinairement à sept jeux; mais qu'on pourroit pourtant faire, ou plus courte, ou plus longue,

---

Régles du Jeu de l'Homme d'Auvergne.

I. LOrsque le jeu de carte est faux, on refait, & les coups précédents sont bons, & même celui où l'on l'auroit reconnu faux, si le coup étoit entièrement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal perd un jeu, & remêle.

III. Lorsque celui qui mêle trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le Roi de Triomphe en faisant la Triomphe, c'est-à-dire, en tournant la carte de dessus, ou de dessous le Talon, gagne un Jeu pour chaque Roi qu'il tourne.

V. Celui qui a en main le Roi de la couleur qui retourne, gagne un Jeu pour ce Roi, & il en gagneroit encore autant qu'il auroit d'autres Rois avec celui d'A-tout.

VI. Celui qui joue avant son tour perd un Jeu, au profit du Jeu.

VII. Celui qui renonce perd la Partie, c'est-à-dire, qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer & perd le jeu, est démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le Roi de la couleur tournée en dessous le Talon, & qui fait Triomphe, a le même droit que celui qui l'a de la première carte tournée; c'est-à-dire, qu'il marque un Jeu pour son Roi, & un pour chaque Roi qu'il auroit encore, pourvû néanmoins qu'il n'eût pas eû déja dans son jeu le Roi de Triomphe, pour lequel il auroit marqué.

X. S'il arrive que quelque Joueur, après s'être réjoüi, vienne à prendre en jouant son jeu, le Roi de la Triomphe précédente, parce qu'on lui couperoit, ou autrement, celui qui feroit la levée où le Roi feroit, gagneroit une marque sur celui à qui feroit le Roi coupé, & ainsi des autres Rois pour lesquels on gagne des marques.

Ce Jeu est assez facile, pour que, si l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit, l'on puisse le jouer avec satisfaction, ne demandant pas d'ailleurs une étude, comme bien d'autres Jeux, dont nous avons donné les Régles.

LE JEU DE LA FERME.

QUoique ce Jeu soit ancien, il ne laisse pas d'être joué en beaucoup de Provinces; c'est effectivement un jeu de Compagnie, puisqu'il en est plus beau, lorsqu'il y a plus de Joueurs: on joue jusqu'à dix ou douze à ce jeu. Le jeu de carte est composé de toutes les menuës; on en ôte cependant les huit, parce que s'ils y étoient, le nombre de seize arriveroit trop souvent, & l'on déposséderoit trop tôt le Fermier; de même on ne laisse que le six de Cœur, levant les autres trois six, parce qu'il seroit trop aisé de gagner à cause de chaque Figure qui vaut six, & des dix. *Le six de Cœur* est apelé par excélence le *Brillant*.

Vous remarquerez que celui qui fait seize par le moyen du six de Cœur, gagne par préférence à tout autre, à cartes égales; car celui qui gagneroit en deux cartes, gagneroit au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes, par exemple un Neuf & un Sept gagneroient sur un Sept, un Six & un Trois; mais lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la Primauté gagne, à moins que comme nous avons déja dit, on ne fit les seize à cartes égales par le Six de Cœur, qui gagne sur la Primauté.

Le Fermier est l'un des Joueurs qui prend la Ferme au plus haut prix, soit à dix, à quinze, & à vingt sols, & ainsi plus haut ou plus bas, selon que l'on fait valoir les jettons.

L'argent convenu pour la Ferme eſt d'abord mis à part, & celui qui dépoſſéde le Fermier, gagne.

Celui qui eſt le Fermier mêle toûjours après avoir fait couper le Joueur de ſa gauche, il donne à chacun des Joueurs une carte du deſſus du jeu, enſuite il en donne du deſſous du Talon à qui en demande, en commençant également par ſa droite & chacun à ſon tour une carte après l'autre autant que chacun en deſire. Il eſt libre à celui qui a un certain nombre de points, & qui craint de paſſer le nombre de ſeize, de s'y tenir, & de ne point prendre de cartes: on ne paye en ce cas rien au Fermier; celui qui ayant pris une ſeconde carte, paſſe le nombre de ſeize qui eſt le nombre qu'il faut faire pour dépoſſéder le Fermier, lui paye autant de jettons qu'il le ſurpaſſe de points; par exemple, ſi ayant un Neuf en main; il lui arrive un Dix, il payera trois jettons au Fermier, parce que dix-neuf qu'il a, ſurpaſſe ſeize de trois points, & ainſi des autres à meſure.

A l'égard de la valeur des cartes, elles valent tout ce qu'elles ſont marquées, l'As pour un point & ainſi des autres, & chaque figure pour dix.

Lorſqu'on a un point aprochant de ſeize, il eſt bon de s'y tenir pour deux raiſons; la premiére, que l'on ne riſque pas de payer au Fermier; & la ſeconde, que l'on peut gagner le jetton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de ſeize au-deſſous, gagne lorſqu'il n'y a perſonne qui dépoſſéde le Fermier; car celui qui dépoſſéde le Fermier, gagne non-ſeulement le prix de la Ferme, mais encore les jettons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépoſſédé le Fermier, devient Fermier lui-même, à moins que l'on ne ſoit convenu qu'on le ſera toûjours, ou chacun le ſera à ſon tour, auquel cas celui qui doit être Fermier, prend les cartes, & donne à chaque Joueur, comme nous l'avons déja dit.

Obſervez que chaque Fermier doit mettre en lieu de ſûreté le prix convenu pour la Ferme, que celui qui dépoſſéde gagne.

Il en eſt indemniſé au moyen des jettons que chaque Joueur lui donnne du ſurplus de ſeize points.

Remarquez qu'il eſt libre à un Joueur de demander au Banquier tant de cartes qu'il veut, il ne le peut qu'à ſon tour, & l'une après l'autre.

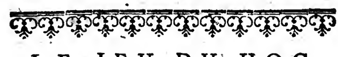
Lorſqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté, le gagne. Il y a une autre maniére de jouer la Ferme, qui eſt moins en uſage, mais qui n'eſt pas moins réjouiſſante.

Autre maniére de joüer la Ferme.

ON joue avec le même jeu de cartes; mais l'on revoit à qui fera, & à cette maniére de jouer, celui qui tient les cartes, prend pour lui comme pour les autres, une & pluſieurs cartes à ſon tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de ſeize; il n'y a rien autrement qui compoſe la Ferme, qui ſe forme par les jettons, que ceux qui paſſent ſeize, payent à la Ferme, au lieu que c'eſt au Fermier, lorſqu'il y en a un, & ainſi celui qui gagne la Ferme, gagne tous ces jettons ramaſſez, & le jetton que chacun

a mis au jeu, & que celui qui a le Point le plus près de seize, au-dessous, gagne lorsque personne ne gagne la Ferme, en observant toûjours que lorsque le Point est éga, celui qui a la Primauté l'emporte; chacun fait à son tour, il y a beaucoup plus d'égallité à cette maniére de jouer: on n'y prendra même pas moins de plaisir.

Il n'y a point d'autre Régle à ce Jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un silence régulier, comme la plûpart des autres Jeux de cartes.



LE JEU DU HOC.

CE Jeu a deux noms; sçavoir, le Hoc Mazarin, & le Hoc de Lyon: il se joue différemment; mais comme le premier est plus en usage que l'autre, on se contentera d'en parler.

Le Hoc Mazarin se jouë à deux ou trois personnes; dans le premier cas, on donne quinze cartes à chacun, & dans le second, douze: le jeu est composé de toutes les petites.

Le Roi leve la Dame, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel des cartes.

Ce Jeu est une espéce d'ambigu, puisqu'il est mêlé de Piquet, du Berlan & de la Sequence; apelé ainsi, parce qu'il y a six cartes qui font *Hoc*.

Le Privilége des cartes qui font *Hoc*, est qu'elles sont assurées à celui qui les jouë, & qu'il peut s'en servir pour telles cartes que bon lui semble.

Les

Les *Hocs* sont les quatre Rois, la Dame de Pique & le Valet de Carreau; chacune de ces cartes vaut un jetton à celui qui la jette.

Aprés avoir réglé le tems que l'on veut jouer, mis trois jettons au Jeu que l'on fait valoir ce que l'on veut & dont l'un est pour le Point; le second, pour la Sequence; & le troisiéme, pour le Tricon, que Mesdames les Prudes apellent Fredon ou Triolet, on voit à qui fera, celui qui doit faire, ayant mêlé & fait couper à sa gauche, distribuë le nombre de cartes que nous avons dit ci-devant.

Le premier commence par accuser le point ou à dire passe, s'il voit qu'il est petit, ou à renvier s'il l'a haut; s'il passe & que les autres renvient, en disant deux, trois, ou quatre au point, il y peut revenir; on ne peut renvier sur celui qui renvie, que jusqu'à vingt jettons au-dessus, & ainsi de ceux qui suivent, en montant toûjours de vingt; l'on peut de moins si l'on veut, & celui qui gagne le point, le leve avec tous les renvis, sans que les deux autres soient obligez de lui rien donner.

Cela fait, on accuse la Sequence, ou bien on dit, passe pour y revenir, si on le juge à propos, au cas que les autres renvient de leur Sequence, & pour lors le premier qui a passé, peut en être.

Quand il n'y a point de renvi, & que le Jeu est simple, celui qui gagne de la Sequence, tire un jetton de chaque Joueur pour chaque Sequence simple qu'il a en main; la premiére qui vaut, fait valoir les moindres à celui qui l'a; de la Sequence on passe au Tricon qu'on renvie de même que le point.

Le Point est comme il a été déja dit, plu-

ſieurs cartes d'une même couleur; celui qui en a davantage, gagne le point, & lorſque le nombre de cartes eſt égal, celui qui a le plus haut point, gagne: l'As vaut un point, & les Figures dix, les autres cartes ce qu'elles ſont marquées.

La Sequence, c'eſt trois cartes d'une même couleur qui ſe ſuivent; la Sequence de quatre cartes vaut mieux que celle de trois, celle de cinq que celle de quatre, & ainſi des autres; & lorſque le nombre de cartes eſt égal, celui qui a la plus haute Sequence, gagne: Dame, Valet & Dix eſt la plus forte Sequence ſimple, & la derniére eſt As, Deux & Trois.

Le Tricon eſt trois As, trois Deux, & ainſi des autres cartes en montant juſqu'aux Dames.

Mais ſi par hazard l'on paſſe du Point, de la Sequence & du Tricon, & que par conſéquent on ne tire rien, on double l'Enjeu pour le coup ſuivant, & celui qui gagne, gagne double, encore qu'il ait ſon Jeu ſimple, & tire outre cela un jetton de chaque Joueur.

Lorſqu'on a Sequence ou Tierce de Roi, quoique l'Enjeu ne ſoit que ſimple, on en paye deux à celui qui gagne; on en donne autant à celui qui gagne une Sequence ſimple, lorſqu'il a en main une Sequence de quatre cartes, c'eſt-à-dire, une quatriéme de quelque carte que ce puiſſe être juſqu'au Valet.

Si le Jeu eſt double, on en paye chacun quatre.

On donne trois Jettons pour la quatriéme de Roi, quoique le Jeu ne ſoit que ſimple, & ſix quand il eſt double.

On donne trois jettons à celui qui gagne la Sequence, avec une Quinte, c'est-à-dire, cinq cartes de suite, & six lorsque le Jeu est double.

Celui qui a une Quinte de Sequence du Roï, quoique l'Enjeu ne soit que simple, gagne de chaque Joueur quatre jettons, & huit si le Jeu est double; on ne paye pas davantage pour les sixiémes, &c.

Lorsque le Jeu est simple, celui qui gagne le Tricon tire deux jettons de chaque Joueur, & lorsqu'il est double, quatre.

On en paye quatre pour trois Rois, lorsque le Jeu est simple, & autant pour quatre Dames, quatre Valets, &c. Et l'on double lorsque le Jeu est double. Quatre Rois au Jeu simple en valent huit, & au Jeu double, seize: bien entendu qu'on ne paye les jettons qu'à celui qui gagne, lequel au moyen d'une Sequence haute, peut en faire passer des inférieures, comme il a été déja dit, & de même au moyen du plus haut Tricon, s'en fait payer des moindres qu'il auroit au Jeu ordinaire.

Il est permis de renvier au Tricon, comme au Point & à la Sequence.

Après avoir parlé des rétributions & avantages qu'on peut tirer des Points, Sequences & Tricons, lorsqu'on les gagne, & expliqué l'avantage & privilége des cartes qui font Hoc, il reste à aprendre la maniére dont les cartes doivent être jouées. La voici.

Par exemple, supofé que le premier des trois Joueurs aït en main un, deux, trois, quatre, ou autres cartes ainsi de suite, quoiqu'elles ne soient point de la même couleur, & que les deux autres n'ayent pas de quoi-

mettre au-dessus de la carte où il s'arrête, la derniére carte qu'il a jettée, lui est Hoc, & lui vaut un jetton de chaque Joueur, & il recommence par les plus basses, parce qu'il y a plus d'espérance de rentrer par les hautes; & si par exemple il jouë l'As, il dira un, & s'il n'a pas le deux, il dira sans deux, & celui qui le suit, & qui aura un deux, le jettera, & dira, deux, trois, quatre, & ainsi des autres, jusqu'à ce qu'il manque de la carte suivante qu'il dira, par exemple, Sept sans Huit, & ainsi des autres, & lorsque les autres Joueurs n'ont pas la carte qui manque à celui qui jouë; la derniére carte qu'il a jettée lui est Hoc, & lui vaut un jetton de chaque Joueur; il en est de même de toutes les autres cartes, comme de celles dont on vient de parler, & lorsque le Joueur suivant celui qui dit par exemple, quatre sans cinq, n'ayant point de cinq, a un Hoc, il peut l'employer pour le cinq, comme il a été dit, les Hocs valant ce qu'on veut qu'ils vaillent; & alors il commence à jouer par telle carte qu'il juge plus avantageuse à son Jeu, & il gagne un jetton de chaque Joueur pour le Hoc qu'il a joué.

Il faut autant qu'on le peut chercher le moyen de se défaire de ses cartes à ce Jeu, puisqu'on paye deux jettons pour chaque carte qui reste en main depuis dix jusqu'à douze, & un pour chaque carte au-dessous de dix. Si cependant il n'en restoit qu'une, on payeroit six jettons pour cette seule carte, & quatre jettons pour deux.

Celui qui a cartes blanches, c'est-à-dire, n'a point de Figures dans son Jeu, gagne pour cela dix jettons de chaque Joueur.

Mais s'il se trouvoit que deux des Joueurs eussent les cartes blanches, le tiers ne payeroit rien ni à l'un ni à l'autre.

Celui qui par mégarde, jettant par exemple un quatre, diroit quatre sans cinq, & qui cependant auroit un cinq dans son Jeu, payeroit, à cause de cette méprise, cinq jettons à chaque Joueur, s'ils le découvroient.

Celui qui accuse moins de point qu'il n'en a, ne peut y revenir; ainsi s'il perd le point par là, c'est tant pis pour lui.

Ce Jeu sera fort divertissant, s'il est joué de cette façon: il seroit inutile d'en donner les Régles séparément, puisque les Régles qui lui peuvent être particuliéres, sont détaillées ci-devant; & que les générales lui sont communes avec toutes sortes de Jeux de cartes.



LE JEU DU POQUE.

LE Jeu du Poque a beaucoup de raport au Hoc: on y joue depuis trois personnes jusqu'à six; les cartes sont au nombre de trente-six, lorsque l'on est six, mais si l'on n'étoit que trois ou quatre on en ôteroit les Six, & le jeu ne seroit que de trente-deux.

Aprés avoir vû à qui fera, celui qui doit mêler, ayant fait couper à sa gauche, donne à chacun des Joueurs cinq cartes par deux & trois.

Il y a de l'avantage d'avoir la main: pour la commodité des Joueurs, ils doivent prendre chacun une Prise ou Enjeu, qui est ordinairement de vingt jettons, & quatre fi-

ches, qui valent cinq Jettons chacune, & dont on met la valeur si haut & si bas que l'on veut.

On a six Poques; c'est-à-dire, six maniéres de petits Cassetins de la grandeur d'une carte, & fort bas de bord, on les met sur la Table tout de suite l'un contre l'autre, & chacun de ces Poques ou Cassetins a son nom écrit; l'un est marqué As, l'autre Roi; un autre Dame, l'autre Valet, un autre Dix & Neuf; & enfin, le sixiéme est marqué le Poque: on met d'abord un jetton dans chaque Poque, & puis celui qui a mêlé ayant distribué les cartes, comme il a été dit, en tourne une sur le Talon; & si c'est une de celles qui sont marquées sur les Poques, comme par exemple, s'il tourne un As, un Roi, une Dame, un Valet, ou Dix, il tirera les jettons qui sont dans le Poque marqué de la carte tournée.

Après cela chacun voit son jeu, & examine s'il n'a point Poque; c'est-à-dire, s'il n'a point deux, trois, ou quatre As, & ainsi des autres cartes au dessous, les As étant les premiéres cartes du Jeu.

Celui qui est à parler, doit dire pour lever le Poque, je Poque d'un jetton, de deux, ou davantage s'il veut; & si ceux qui le suivent l'ont aussi, ils peuvent tenir au prix où est porté le Poque, ou bien renvier de ce qu'ils veulent, ou l'abandonner sans vouloir hazarder de perdre le renvi qu'il faudroit payer s'ils perdoient.

Après que les renvis ont été faits, chacun dit quel est son Poque & le met bas; & celui qui a le plus haut gagne, non-seulement ce qui est dans le Poque, mais encore tous

les renvis qui ont été faits. Quand quelqu'un des Joueurs dit, je Poque de tant, & que personne ne répond rien là-dessus, soit qu'on n'ait pas Poque, ou qu'on l'ait trop bas, le Joueur qui a parlé le premier, leve le Poque, sans être obligé de montrer son jeu.

Le Poque de retour, c'est-à-dire, deux Sept en main, & un qui retourne, vaut mieux que deux As en main, & ainsi des autres cartes; à plus forte raison, le Poque de trois cartes emporteroit celui de deux; & celui de quatre, celui de trois, encore que le Poque de moins de cartes fût de beaucoup supérieur par la valeur des cartes.

Lorsque le Poque est levé, on voit dans son jeu si l'on n'a point l'As, le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix de la couleur de la carte qui tourne; celui des Joueurs qui a l'un ou l'autre, ou plusieurs, leve les Poques marquez aux cartes qu'il en a, & ceux qui ne sont pas levez restent pour le coup suivant: venons maintenant à la maniére de jouer les cartes.

Il faut observer que pour bien jouer les cartes au Poque, on doit toûjours s'en aller de ses plus basses, parce qu'il arrive souvent que ne pouvant rentrer au jeu, elles resteroient en main, ce qui seroit préjudiciable, attendu que celui qui se trouve le plus de cartes, quand un des Joueurs s'en est défait entiérement, celui-là, dis-je, est obligé de donner autant de jettons à chacun qu'il se trouve de cartes dans la main.

Il est prudent aussi de se défaire des As d'abord qu'on le peut: on doit les jouer avant tous les autres, puisqu'on ne risque pas pour cela de perdre la primauté à cause

qu'on ne ſçauroit mettre de carte par-deſſus, & enſuite jouer ſes cartes autant de ſuite qu'on peut, comme, par exemple, Sept, Huit, Neuf, ou autres.

Supoſé donc qu'on commence à jouer par un Sept, on dira Sept, Huit, ſi on en a le Huit de la même couleur; autrement, il faudra dire Sept ſans Huit; & celui qui a le Huit de cette même couleur, le jouë, & continuë de jouer le Neuf de la même couleur, s'il l'a, autrement, il dit ſans Neuf, & ainſi des autres; & ſi tous les Joueurs ſe trouvent ſans avoir ladite Carte qu'on a apelée, celui qui a parlé le premier, joue la carte de ſon jeu qu'il veut, & la nomme de la même maniére; cela s'obſerve de la ſorte juſqu'à ce qu'un des Joueurs ſe ſoit défait de toutes ſes cartes, & celui qui s'en eſt défait le premier, tire un jetton de chaque carte que les Joueurs ont en main, lorſqu'il a fini, ſans que cela empêche que celui qui en a davantage, paye à chaque Joueur autant de jettons qu'il a de cartes en main.

Ce Jeu ſera aſſez amuſant ſi l'on ſe conforme aux Régles qu'on a donneés ci-devant; il eſt même de Commerce, & ne demande pas une fort grande aplication, puiſque le jeu de chacun ſe fait ſans qu'il y penſe par les cartes qui ſont jouées. Il eſt bon, lorſqu'on eſt premier, d'avoir pluſieurs cartes d'une couleur, & toûjours d'avoir des cartes hautes, étant beaucoup plus aiſé de s'en défaire.

*
* *



LE JEU DU ROMESTECQ.

LE Romeſtecq qui eſt un Jeu aſſez difficile, tire l'étimologie de ſon nom de *Rome*, qui eſt un terme du Jeu, & *Stecq*, qui en eſt un autre.

Les cartes avec leſquelles on joue ce Jeu, ſont au nombre de trente-ſix ; c'eſt-à-dire, depuis les Rois juſqu'au ſix.

On peut jouer à ce Jeu, deux, quatre ou ſix perſonnes ; quand c'eſt à quatre ou à ſix, on voit à qui ſera enſemble, & ſi l'on eſt ſix, le Joueur du milieu prend les cartes, & les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté pour voir à qui fera ; celui qui tire la plus haute carte peut faire ou ordonner à l'autre de mêler ; il y en a qui prétendent que c'eſt un avantage de faire quand on joue ſix, & ſi l'on ne joue que quatre perſonnes, celui qui coupe la plus belle carte, donne, car il y a pour lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puiſque celui qui eſt à la droite de celui qui mêle, eſt ſon Compagnon, avec lequel il ſe communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu, & pour cela il prend les jettons dont il marque le nombre de points dont l'on eſt convenu ; au défaut des jettons, on ſe ſert d'une plume ou crayon.

La Partie eſt ordinairement de trente-ſix points, lorſqu'on joue ſix, & à deux ou quatre Joueurs elle eſt de vingt-un, quoique cela

dépende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la Partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à sa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes par deux fois deux, & puis une, ou bien par trois ou deux, n'importe, pourvû qu'il observe de donner de la même maniére pendant tout le courant de la Partie; il n'y a point de Triomphe à ce Jeu, & le Talon reste sur la Table sans qu'on y touche.

Il faut observer que l'As est la premiére carte du Jeu, levant le Roi : le reste des cartes suit sa valeur ordinaire; mais pour qu'une carte supérieure enléve une inférieure, il faut qu'elle soit de la même couleur, car autrement l'inférieure jettée, la premiére leve la supérieure en une autre couleur.

Mais avant que de passer outre, comme il y a des termes en ce Jeu qu'il est bon de sçavoir, pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication : la voici.

Il y a le *Virlicque*, le *Double Ningre*, le *Triche*, le *Village*, la *Double Rome*, la *Rome*, & le *Stecq*.

On apelle *Virlicque*, lorsqu'il arrive en main à un Joueur quatre As, quatre Rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce soit, en observant que le plus haut emporte le plus bas, & celui qui l'a, gagne la Partie.

Le double Ningre, c'est deux As avec deux Rois, ou deux As avec deux Dix, avec deux Rois, & ainsi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main; il vaut trois points en main, quand on ne le *gruge* pas; c'est-à-dire, si la Partie Adverse ne le leve pas.

Le Triche sont trois As, trois Rois, ou autres cartes au dessous arrivées dans la même main : si le Triche est d'As ou de Roi, & qu'on l'ait en main, il vaut trois, s'il n'est point grugé.

Les deux Dames & deux Valets d'une même couleur sont apelées le *Village*, de même deux Dix, & deux Neuf de même couleur ; c'est-a-dire, que s'il y a une Dame de Pique & une de Carreau, il faudra que les Valets soient de pareille couleur, & ainsi des Neuf & des Dix, & autres cartes inférieures, & le Village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double Rome est lorsqu'on a deux As, ou deux Rois en main ; elle vaut deux points ; & lorsque les deux As ou Rois ne sont point grugez, elle en vaut quatre.

La *Rome*, ce sont deux Valets, deux Dix, ou deux Neuf, ou deux autres cartes d'une même espéce, & elle vaut un point à celui qui l'a.

Le *Stecq* est une marque qu'on efface pour celui qui fait la derniére levée.

Il faut remarquer que quelque carte qu'on joue ; & dont les termes du Rome-Stecq sont composez, doit être nommée par son nom propre au Jeu, par exemple ; il faut toûjours en jouant une des piéces, dire ; Double Ningre, piéce de Ningre, en jouant une de la Double Rome ; piéce de Double Rome, & ainsi de la Rome ; de même piéce de Triche & de Village, & ainsi des autres, car autrement celui qui auroit effacé sans l'avoir dit, perdroit la Partie pour avoir manqué seulement de le dire.

Ainsi en jettant les deux Dames & les

deux Valets qui font le Village, il faudra dire, piéce de Village, &c.

Régles du Romestecq.

I. CElui qui en donnant les cartes en retourne une de celles de sa Partie Adverse, est marqué de trois jettons de sa Partie ; mais si la carte est pour lui ou pour son Compagnon, on ne lui marque rien.

II. S'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, & que les Joueurs viennent à s'en appercevoir, on marquera trois jettons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même maniére qu'il a commencé, est marqué de trois jettons par sa Partie, & le coup se joue.

IV. Celui qui donne six cartes au lieu de cinq, est marqué de trois jettons, & ôtera au hazard une de ses cartes qu'il mettra dans le Talon, puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue devant son tour, releve sa carte, & est marqué de trois jettons.

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, & dont il pourroit fournir, perd la Partie.

VII. Celui qui compteroit au double Ningre, ou autres avantages du jeu, & ne les auroit pas, perdroit la Partie, si quelque Joueur s'en apercevoit.

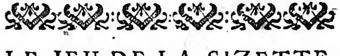
VIII. Qui joue avec six cartes, ou au-dessus, perd la Partie.

IX. Qui se démarqueroit d'un jetton de plus qu'il ne feroit, perdroit la Partie.

X. Celui qui par inadvertance ou autre-

ment accuſeroit trois marques qu'il n'auroit pas, perdroit la Partie.

Voilà à peu près les Régles de ce Jeu qui ſont fort ſévéres, à cauſe que la mauvaiſe foi peut y avoir place ; cette ſévérité le rend fort pénible, & fait une étude pour tous les Joueurs, ſans qu'il y ait pour cela une grande ſcience ; l'uſage aprendra ce qui n'a pas été dit ; ce qui en a été dit étant ſuffiſant pour lever les difficultez qui peuvent naître.



LE JEU DE LA SIZETTE.

LE Jeu de la Sizette, qui eſt très-peu connu à Paris, eſt cependant un des Jeux de cartes des plus amuſans ; il demande avec une grande tranquilité beaucoup d'attention.

L'on joue ſix perſonnes à ce Jeu, ce qui lui a fait donner le nom de Sizette ; l'on joue trois contre trois, placez alternativement ; c'eſt-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux Joueurs d'un même parti, l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes avec lequel on joue, eſt de trente-ſix cartes, depuis le Roi qui en eſt la premiére, & le Six qui en eſt la derniére.

Comme il eſt avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui fera : celui qui tire la plus haute carte commande à celui de ſa droite de mêler.

Celui qui doit mêler, après avoir bien battu les cartes & fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque Joueur en commençant par ſa droite, ſix cartes par deux

fois trois, & non autrement, & tourne la derniére carte qui eſt celle qui fait la Triomphe; après quoi ceux qui ont la main, c'eſt-à-dire, qui ſont premiers à jouer, examinent bien leur jeu, & l'un des trois doit le gouverner; il eſt permis à chacun de dire ſon ſentiment; celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, & après qu'il eſt informé de leur jeu, il fait jouer celui qui eſt à jouer premier par telle carte qu'il veut.

Lorſque le premier a jetté la carte qu'il joue, ceux du parti contraire qui n'ont encore rien dit du jeu, ſe demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont, ou ils le diſent à celui qui prend le gouvernement du jeu, & après qu'ils ont convenu de leur jeu, celui qui eſt à jouer fournit de la couleur jouée, s'il en a, & ainſi des autres, on coupe, s'il eſt à propos, & qu'il n'en ait pas; celui qui n'a pas de la couleur jouée, n'eſt pas obligé à couper, encore qu'il le puiſſe, ſoit que la levée ſoit à ſes amis, ſoit à ſes ennemis, & ceux-là gagnent le jeu qui font plûtôt trois levées, ou les gagnent double, lorſqu'on les fait toutes ſix.

Ce Jeu demande, comme nous l'avons dit, une grande attention, particuliérement à ceux qui gouvernent le jeu; il ſuffit qu'il y ait de chaque côté un habile Joueur pour que la partie ſoit égale.

L'habileté d'un Joueur conſiſte à ce Jeu de ſçavoir le jeu que ſes amis ont ſans le trop faire expliquer, & de ſçavoir ce que chacun des adverſaires a, par la déclaration qu'il en a faite; cela regarde ceux qui gouvernent, & à l'égard des Joueurs qui ne font que dé-

clarer leur jeu, ils doivent ne dire de leur jeu que ce qui est nécessaire, & suivant que celui qui gouverne leur demande, afin de le cacher aux adversaires, & ne pas expliquer les renonces que l'on peut avoir, sans y être engagé par celui qui gouverne, & qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos; l'expérience & un long usage de ce jeu, rendra habiles ceux qui y joueront, & ils y trouveront beaucoup de plaisir, s'ils le jouent avec la tranquilité que ce Jeu demande; mais pour prévenir les incidens qui pourroient survenir, on se conformera aux Régles suivantes.

Régles du jeu de la Sizette.

I. LOrsque le jeu de cartes est faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons.

II. S'il y a une carte tournée, l'on remêle.

III. Celui qui donne mal perd un Jeu.

IV. Celui qui au lieu de tourner la carte du dessous, & qui doit faire la Triomphe, la joint à ses autres cartes, perd un jeu & remêle.

V. Celui qui en donnant les cartes tourne une ou plusieurs cartes d'un des Adversaires, perd un jeu & remêle.

VI. Celui qui renonce perd deux jeux, & le jeu de renonce ne se joue pas, & l'on continuë à mêler comme si le jeu avoit été joué.

VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point & qu'il pourroit couper, ne fait pas faute, encore

que la levée soit à ses Adversaires, & qu'il soit le dernier à jouer.

VIII. D'abord que la carte est lâchée sur le Tapis, elle est censée jouée.

IX. Lorsque deux des Joueurs ont leur jeu étalé sur la Table, il faut nécessairement que le troisiéme étale aussi le sien, pendant que le coup se joue.

X. L'on ne sçauroit changer de place pendant une partie, ni même pendant plusieurs Parties liées.

XI. L'on ne peut point faire couper que par celui qui est à la gauche de celui qui mêle.

XII. Celui qui donneroit, sans que ce fût à son tour, s'il avoit tourné, le coup seroit bon, & l'on continueroit par sa droite; mais s'il n'avoit pas tourné, il seroit à tems d'en revenir, & de faire mêler celui qui le dévroit de droit.

XIII. On ne peut donner les cartes que par trois.

XIV. Celui qui a joué avant son rang, ne peut point reprendre sa carte, à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir, auquel cas il perd un jeu, & le jeu se joue.

XV. Ceux qui quittent la Partie avant qu'elle soit finie, la perdent.

XVI. Celui des Joueurs qui tourneroit une ou plusieurs levées des Adversaires, perdroit un jeu.

Ce Jeu est un des plus rigides que l'on joue, puisque la moindre faute est punie sévérement; l'on a jugé à propos de faire ces régles de la sorte, afin d'obliger chaque Joueur à avoir l'attention que ce Jeu deman-

de par la crainte de faire des fautes.

Vous obſerverez, que ſi l'un des trois Joueurs fait une faute, tous les Joueurs du même parti la ſuportent.

Obſervez encore que lorſque ceux qui font des fautes, n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites, les Adverſaires les marquent en leur faveur.



LE JEU DE L'EMPRUNT.

CE Jeu a beaucoup de raport au Hoc; mais comme il y a quelque différence dans la maniére de le jouer, on dira ſeulement en quoi il différe; on l'a nommé le Jeu de l'Emprunt, parce qu'on n'y fait qu'emprunter: après être convenu de ce qu'on veut jouer à la Partie, comme au Hoc, & vû à qui à mêler, celui qui doit mêler donne à couper à ſa gauche, & donne à chacun le nombre de cartes qu'il lui faut, & qui eſt, lorſque l'on joue ſix perſonnes, de huit cartes chacun; lorſque l'on n'eſt que cinq, dix chacun; & ſi l'on n'eſt que quatre, chacun aura également dix cartes; mais on levera les deux derniéres eſpéces de cartes, comme ſont les As & les Deux; & à trois, chacun aura douze cartes: on levera en ce cas encore une eſpéce de cartes qui ſeront les trois, ainſi de quarante cartes dont ce jeu eſt compoſé, il n'en reſtera que quatre.

Quand celui qui eſt le premier en cartes a jetté la carte de ſon jeu qu'il a jugé à propos, le ſecond eſt obligé de jouer celle qui

fuit, de même couleur ; s'il ne l'a pas, il l'emprunte de celui qui l'a, en lui payant un jetton pour cela ; le troisiéme ensuite est obligé de jouer aussi la carte suivante, ou de l'emprunter de même; le quatriéme fera de même, & ceux qui suivront aussi, en allant toûjours par la droite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus de cette couleur.

Celui qui est à la droite du Joueur qui a joué la deniére carte, ou en empruntant, ou de son jeu, recommence à jouer une carte de son jeu de telle couleur qu'il lui convient : on observera la même maniére de jouer, jusqu'à ce que l'un des Joueurs se soit entiérement défait de toutes ses cartes ; le premier qui s'en est défait gagne la Partie, & tire par conséquent tout ce qu'on a mis au jeu, & se fait payer encore ce dont on est convenu pour les cartes qui restent en main aux autres Joueurs.

Mais si ayant au Talon quelque carte de la couleur jettée, on ne pouvoit par conséquent l'emprunter d'aucun Joueur, on la prendroit du Talon, en payant au jeu ce qu'on auroit payé au Joueur qui l'auroit eûë.

Il y a un grand avantage à être premier à jouer, puisqu'on commence par la couleur la plus avantageuse à son jeu, où il faut absolument que l'on réponde.

Ce jeu, qui n'est pas si embarrassé que le Hoc, ne fera pas moins de plaisir, tant pour la facilité de le jouer, que par le commerce dont il est, tant par lui-même que par la perte qu'on peut y faire qui est assez bornée.



LE JEU DE LA GUINGUETTE.

ON peut dire que ce Jeu eſt nouveau, puiſque perſonne ne s'eſt aviſé juſqu'ici d'en introduire un ſous ce nom : & l'on peut y jouer depuis trois juſqu'à huit perſonnes, ſi l'on veut.

Pour cela on prend un jeu de cartes où ſont toutes les petites ; ſi cependant l'on ne jouoit que trois ou quatre, on ne joueroit qu'avec trente-ſix cartes, en ôtant les petites juſqu'aux Cinq ; les As ne valent qu'un Point, & ſont les moindres cartes du jeu.

Chacun doit prendre une Priſe de trente ou quarante jettons, plus ou moins, que l'on fait valoir à proportion qu'on a deſſein de jouer gros ou petit jeu.

Il y a à ce Jeu des termes dont il eſt bon de donner l'explication avant de paſſer outre.

C'eſt en premier lieu la *Guinguette* qui eſt la Dame de Carreau.

En ſecond lieu le *Cabaret*, qui eſt compoſé d'une Tierce de Valet, de Dix, de Neuf ; & ainſi des autres en deſcendant, les Rois ni les Dames ne faiſant point Tierce : enfin, il y a le *Cotillon* : on apelle Cotillon le Talon qu'on met au milieu de la Table, après que chacun a reçu ſes cartes, & qu'il eſt libre à tous les Joueurs de remuer chacun à ſon tour.

Comme il y a un avantage conſidérable à avoir la main, puiſque le premier à jouer eſt en droit de faire la Triomphe de la couleur la plus avantageuſe à ſon jeu ; l'on voit

à qui mêlera ; & celui qui doit faire ayant battu les cartes, & fait couperle Joueur de sa gauche, en donne quatre à chaque Joueur par deux fois deux, & ensuite met le Talon au milieu de la Table.

Il y a au milieu de la Table trois petites Boëtes ; l'une pour la Guinguette, l'autre pour le Cabaret ; & la troisiéme pour le Cotillon.

Après que chacun a reçu ses quatre cartes, il examine s'il n'a point la Guinguette ; c'est-à-dire, la Dame de Carreau, & celui qui l'a, après l'avoir montrée, tire les Jettons que chacun a mis dans la Boëte marquée Guinguette ; & lorsque la Guinguette n'est pas dans le jeu, encore qu'elle vint après à l'un des Joueurs en remuant le Cotillon, la Guinguette resteroit, & seroit double pour le coup suivant.

Après que la Guinguette a été tirée, ou laissée pour le coup suivant, on cherche le Cabaret ; ceux qui l'ont, quelque petit qu'il soit, doivent dire qu'ils l'ont, sans en dire la qualité, mais ils peuvent, comme ils jugent à propos, renvier d'un demi-Septier, Chopine, ou Pinte ; le demi-Septier est un Jetton qu'on met au Cabaret, & qui est un renvi qu'on fait sur ce qui y est déja ; la Chopine est deux Jettons, & la Pinte quatre ; le plus fort Cabaret emporte le plus petit, & s'il s'en trouve deux, ou trois, ou d'avantage qui soient égaux, celui qui sera le premier l'emportera.

On peut, si l'on veut, au Cabaret renvier de tant de demi-Septiers, Pintes & Chopines qu'on voudra, & celui qui fait le dernier renvi, gagne, si les autres ne le tien-

nent point, eût-il un Cabaret plus bas qu'eux.

Et lorſqu'on ne leve point le Cabaret, il double pour le coup ſuivant.

Après avoir obſervé ce qu'on vient de dire, on paſſe de la Guinguette & du Cabaret au *Cotillon*, & pour lors celui qui a mêlé, dit, au *Cotillon*, & chaque Joueur met un jetton dans la Boëte deſtinée pour le Cotillon.

Le premier en carte, comme il a été dit, nomme telle couleur qu'il veut pour Triomphe, ſans que cela l'oblige de jouer; il dira, je joue, & mettra un ſecond jetton au Cotillon.

Si un autre n'a pas jeu de jouer, & que cependant il puiſſe eſpérer par la rentrée de faire beau jeu, il écartera telle de ſes cartes qu'il voudra, & qu'il mettra au milieu de la Table, en diſant, je *remuë le Cotillon*, & pour cela il lui en coute deux jettons qu'il met au Cotillon; puis ayant pris le Talon, & l'ayant bien battu, il coupe net, & tire pour lui la carte de deſſous la coupe qu'il a faite, ſans tourner les cartes qu'il tient, ni montrer celle qui lui vient.

On peut tour-à-tour renvier le Cotillon juſqu'à deux fois; c'eſt-à-dire, quand on l'a remué une fois, il faut attendre que les autres ayent parlé, & pour lors, ſoit qu'ils l'ayent renvié ou non, quand ſon tour de parler revient, on dit, je remuë le Cotillon, comme auparavant, & on y met deux jettons. Cette Régle eſt égale pour tous les Joueurs.

Celui qui remuë le Cotillon eſt cenſé avoir dit, je joue.

Quand on a remué le Cotillon ou qu'on

a dit je joue sans le remuer, on joue les cartes comme à la Bête, en se souvenant quelle est la Triomphe que le premier en carte a nommée, & que l'As, comme il a été déja dit, ne vaut qu'un, & est inférieur aux Deux, & à toutes les autres cartes du jeu: l'on verra dans les Régles suivantes ce qui n'a pas été dit pour l'entiére satisfaction de ceux qui joueront ce jeu.

Règles du Jeu de la Guinguette.

I. CElui qui joue au Cotillon, & leve deux mains, le gagne, si les deux autres sont séparées.

II. S'il n'en prend qu'une, & qu'un autre en ait deux ou trois, il doit deux jettons pour le Cotillon.

III. S'il n'en prend point du tout; il doit tout le Cotillon: ce qu'on dit ici d'un Joueur, se doit entendre de tous ceux qui font jouer, de sorte que bien souvent on a le plaisir de voir qu'il est dû plusieurs Cotillons. Ces Cotillons sont comme des Bêtes qui se mettent sur le jeu l'un après l'autre, quoique faites sur le même coup.

IV. Quand il est dû un Cotillon, personne n'y met que celui qui le doit.

V. Si deux de ceux qui sont du Cotillon font chacun deux levées, celui qui les a le premier, l'emporte & l'autre lui doit les deux jettons du Cotillon.

VI. Qui accuse la Guinguette, doit la montrer avant que de la lever, sinon il paye deux jettons & la Guinguette, qui outre cela est double pour le coup suivant.

VII. Celui qui ayant le Cabaret supérieur,

après l'avoir accusé, ne le montre pas avant que de le lever, doit également deux jettons au profit du Cabaret, qui est double pour le coup suivant.

VIII. Celui qui en mêlant donne trop de cartes, doit un jetton pour le Cotillon, & on doit rebattre, si celui à qui on les donne le souhaite.

IX. Celui qui renonce, perd le Cotillon, & est obligé de reprendre la carte, si bon le semble aux Joueurs.

X. Il n'est pas permis, sous la même peine, de ne point couper une carte jouée qu'on peut couper, ou de ne pas mettre dessus une carte jouée, quand on le peut, puisqu'on doit forcer à ce jeu.

XI. Si celui qui est le premier en carte, oblige de nommer la Triomphe, & remuë en même-tems le Cotillon, & que celui qui vient après lui, le prévienne en la nommant, elle est bien nommée, & il est obligé de jouer.

XII. Celui qui fait la vole tire un jetton de chaque Joueur, outre le Cotillon, & gagne tous les Cotillons qui sont dûs.

En jouant le jeu de la sorte & conformément à ces Régles, on y prendra beaucoup de plaisir.

LE JEU DU SIXTE.

LE Sixte a beaucoup de raport à la Triomphe : le nom de Sixte lui a été donné à cause qu'on y jouë six, qu'on donne

six cartes à chacun, que la Partie va en six Jeux.

L'on joue les cartes à ce Jeu comme à la Triomphe; & pour y jouer avec plaisir, l'on observera ce qui suit.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire, ayant battu les cartes, les donne à couper à sa gauche, & donne ensuite six cartes à chacun par deux fois trois, après quoi il tourne la carte du fond qui lui revient, & dont il fait la Triomphe. Lorsque le Jeu n'est composé que de trente-six cartes, comme il doit l'être ordinairement, & lorsqu'on veut qu'il y ait un Talon, on joue avec les petites cartes, en ce cas on tourne la carte de dessus le Talon qui détermine la Triomphe; cela dépend de la volonté des Joueurs; le jeu en est plus beau, & il faut plus de science à le jouer que lorsqu'on joue à trente-six cartes.

Voyons-en les Régles, qui seules suffiront pour donner une idée de ce jeu qui est fort aisé de lui même.

Régles du Jeu de Sixte.

I. CElui qui donne mal, perd un Jeu qu'on lui démarque, s'il en a, & recommence à mêler.

II. Lorsque le jeu se trouve faux, le coup où il est découvert faux ne vaut pas, les précédens sont bons, & celui là aussi, si le coup étoit fini de jouer, ou les cartes broüillées.

III. Qui tourne un As, marque un jetton pour lui.

IV. L'As emporte le Roi ; le Roi, la Dame ; la Dame, le Valet ; le Valet, le Dix, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel.

V. Quand celui qui jouë, jette une Triomphe, ou quelqu'autre carte que ce soit, on est obligé d'en jetter si on en a, sinon on renonce, & on perd deux Jeux dont on est démarqué, si on les a, ou on le sera d'abord qu'on en aura de cette Partie.

VI. Celui qui jette d'une couleur jouée, doit lever autant qu'il le peut, la carte plus haute jouée ; il perd autrement un Jeu qu'on lui démarque.

VII. Celui qui fait trois mains marque un Jeu.

VIII. Si deux Joueurs ont fait trois mains chacun, celui qui les a plûtôt faites, marque le Jeu.

IX. Si tous les Joueurs avoient une main chacun, celui qui auroit fait la premiére main, marqueroit le jeu ; de même lorsque le prix est partagé par deux mains, celui qui a plûtôt ses deux mains marque le jeu.

X. Celui qui fait seul six mains, gagne la Partie.

Voilà la maniére dont se joue le Sixte ; celui qui est le premier en carte a l'avantage, puisqu'il commence à jouer par ce qui est plus avantageux à son jeu.

LE JEU DU VINGT-QUATRE.

CE Jeu suit presqu'en tout les Loix de l'Impériale.

Lorsque l'on joue cinq Joueurs, il faut

que toutes les petites y soient, & celui qui mêle, donne dix cartes à chacun : lorsqu'on est quatre, il en donne douze : à trois également douze ; & à deux, douze aussi : mais il faudra ôter lorsqu'on joue à trois, les trois derniéres espéces de cartes, & à deux toutes les petites jusqu'aux cinq, en commençant par les As, qui ne valent qu'un point.

Remarquez qu'au Jeu de Point les cinq premiéres cartes qui sont l'As, le Deux, le Trois, le Quatre & le Cinq se comptent à la Virade, & non pas les cinq derniéres. Et au Jeu par figures, c'est le Roi, la Dame, le Valet, le Dix & le Neuf.

La *Virade* est la carte que celui qui a mêlé, tourne sur le Talon, & qui fait la Triomphe.

Les Impériales sont au moins de cinq cartes de suite, elles valent mieux quand elles sont de six, & sont encore meilleurs de sept, & ainsi toûjours en montant, & s'emporteront comme au Piquet par la force des cartes ; & en cas d'égalité, celui qui l'auroit de la couleur de la tourne, gagneroit, autrement ce seroit celui qui auroit la main.

On compte le Point, & les marquans chacun pour quatre pour qui les fait, comme à l'Impériale ; & les cartes pour celui qui les gagne, la même chose ; & celui qui a plûtôt vingt-quatre, gagne la partie, & tire ce qu'on a mis au jeu : l'Impériale vaut beaucoup mieux que ce Jeu.

LE JEU DE LA BELLE,

DU FLUX, ET DU TRENTE-UN.

CE Jeu est très-divertissant, & d'un grand commerce, on peut y jouer plusieurs personnes; le Jeu de cartes doit être de cinquante-deux; c'est-à-dire, il doit y avoir les petites.

Il faut pour jouer ce Jeu avoir trois Corbillons que l'on met de rang sur la Table; l'on met dans l'un pour la Belle, dans l'autre pour le Flux, & dans le troisiéme pour Trente-un, & l'on y met ce que l'on est convenu: l'on peut fixer la partie à tant de coups, trente, quarante, plus ou moins, comme l'on veut; après quoi l'on voit à qui fera: il n'y a point d'avantage à faire, puisque lorsque la Belle, ou le Flux, ou le Trente-un sont égaux entre deux Joueurs, il reste pour le coup suivant qui est double.

Celui qui doit mêler ayant fait couper à celui de sa gauche, donne à chacun des Joueurs d'abord deux cartes à l'ordinaire, & ensuite une troisiéme qu'il retourne à chacun, & celui qui a la plus haute carte des Retournées, gagne la Belle, & tire par conséquent ce qui est dans le Corbillon.

Vous observerez que quoique l'As vaille onze points pour le Trente-un, il est audessous du Roi, de la Dame & du Valet pour la Belle.

Après avoir tiré la Belle, chacun regarde dans son Jeu, s'il a le Flux, c'est-à-dire, s'il

a trois cartes de la même couleur, & celui qui l'a plus fort, l'As vaut pour le Flux onze points, & sert à le faire gagner : & lorsque personne n'a le Flux, on le remet au coup suivant, en l'augmentant si l'on veut.

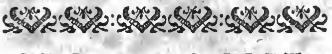
Enfin, après que la Belle & le Flux sont tirez, on en vient au Trente-un, & chacun examinant son Jeu, & après avoir compté en lui même les points qui le composent, s'il aproche de trente, & que selon la disposition des cartes, il craigne de passer trente-un, il s'y tient, sinon, il en demande ; & celui qui a mêlé, en donne du dessus à chacun qui lui en demande, selon son rang, en commençant par sa droite.

On ne donne qu'une carte à chacun des Joueurs qui en demandent, & on ne recommence à en donner que lorsque le tour en est fait ; celui qui mêle peut en prendre à son tour, lorsqu'il trouve avantageux pour son Jeu d'aller à fond.

Lorsque les Joueurs qui ont été à fond, ou qui, sans y aller, ont au-dessus de trente-un, pour le point, ils ne sçauroient gagner ; mais celui des autres Joueurs qui a trente-un, ou si personne n'a ce point justement, c'est celui qui a le plus proche de trente-un qui gagne : ce qui fait que lorsque l'on a vingt-huit, vingt-neuf, ou trente, on s'y tient sans hazarder de prendre une carte qui pourroit porter le Point au-dessus desdits Trente-un.

Lorsqu'il y a plusieurs Trente-un, c'est celui qui l'a plûtôt eu, qui gagne ; c'est pourquoi celui qui a trente-un, doit avertir dès qu'il l'a ; & si deux ou plusieurs l'avoient dans un même tour, on renvoyeroit le Coup

au Jeu suivant : on feroit de même d'un Point plus bas, & qui seroit égal, s'il étoit le point gagnant. Voilà la manière dont on jouë ce Jeu qui n'a rien que de fort aisé.



LE JEU DU GILLET.

LE Jeu du Gillet se jouë à quatre personnes, qui font chacun leur Jeu en particulier.

Le Jeu de cartes dont on jouë, doit être le même que celui avec lequel on jouë au Piquet, & les cartes y ont la même valeur ; c'est-à-dire, que les As sont les plus fortes cartes du Jeu, & emportent les Rois ; les Rois les Dames, les Valets, &c.

Après avoir vû à qui fera, celui qui mêle, donne à chacun des Joueurs trois cartes l'une après l'autre, mais auparavant chacun des Joueurs a mis dans deux Corbillons qui sont au milieu de la Table, un jetton ou plus, s'ils veulent, & le jetton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, est pour le *Gé*, qui est ce qu'on dispute d'abord, & l'on apelle *Gé*, deux As, deux Rois, deux Dames, ou deux Valets, &c.

Il est loisible aux Joueurs de renvier pour le *Gé*, les uns sur les autres, & pour lors celui qui a le *Gé* le plus haut gagne, & tire l'argent qui est dans le Corbillon & l'argent des renvis, à moins qu'un des Joueurs n'ait Tricon : c'est-à-dire, trois As, trois Rois, trois Dames, &c. Le moindre Tricon

étant au-dessus, & gagnant le *Gé* le plus haut.

Lorsque le *Gé* est gagné, l'on en vient au second Corbillon qui est pour le Point ou Flux; il dépend du premier d'aller du Jeu simple ou de renvier de ce qu'il veut, ainsi du second, lorsque le premier a parlé; il peut augmenter le renvi, ou céder sans vouloir y aller, s'il n'a pas assez beau jeu pour cela.

Deux As en main valent vingt & demi, un As & un Roi ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi, également deux As & un Roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi; ainsi des autres cartes qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur pour ajouter les nombres de plusieurs cartes ensemble: après que l'on a poussé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu, étendent leur jeu, soit qu'ils ayent Flux ou non; avoir Flux, c'est avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois Cœurs, ou trois Carreaux, &c. Nous disons que le plus haut Point gagne toûjours; parce que celui qui a le plus haut Flux a toûjours le plus haut Point.

LE JEU DU CUL-BAS.

LE Jeu du Cul-bas est un Jeu assez en usage dans plusieurs Provinces, le nom en donne d'abord une idée: on le joue à cinq ou six personnes, plus ou moins, & le jeu avec lequel on le joue, contient toutes les cartes; il faut avant de commencer à jouer,

régler la valeur de chaque jetton, & le nombre de tout ce que l'on peut jouer, après quoi l'on voit à qui fera ; c'eſt la plus baſſe des cartes qui mêle, à cauſe qu'il y a plûtôt du deſavantage à mêler ; parce qu'étant le dernier à prendre les cartes étenduës ſur le Tapis, ceux qui ſont premiers s'en accommodent & laiſſent ſouvent le dernier en peine : celui qui mêle, donne cinq cartes à chaque Joueur par deux & trois, après quoi on prend huit cartes de deſſus le Talon, qu'on étale ſur le Tapis, puis on met à part le Talon qui ne ſert plus de rien pour le jeu.

Lorſque les cartes ſont données, chacun examine ſon jeu, & le premier voit d'abord s'il n'a point de cartes pareilles à celles qui ſont étalées, comme par exemple, s'il y a un Roi, un As, ou une autre carte de quelque nombre qu'elle puiſſe être, & que dans ſon jeu il en ait auſſi ; il levera ce Roi avec un Roi, cet As avec un As, & ainſi des autres, en obſervant cependant qu'il ne peut en ôter qu'une à la fois pour un tour.

Celui qui le ſuit levera un Quatre, ou un Neuf, ou un Sept, & ainſi des autres, s'il en a de pareilles dans ſon jeu. Tous les autres Joueurs en font de même chacun à ſon tour par la droite, & ſi quelqu'un de ces Joueurs, quel qu'il puiſſe être, & qui eſt à jouer, n'avoit point des cartes pareilles à celles qui ſont ſur Table, il eſt obligé de mettre ſon *Cul-bas* ; c'eſt-à-dire, d'étaler devant lui ſes cartes à découvert, & celui qui ſuit, peut, s'il s'accommode des cartes que l'on vient de mettre bas, s'en ſervir comme de celle du Talon, & n'eſt pas obligé de mettre Cul-bas ; enfin on ne met Cul-bas que

lorsque l'on n'a point dans son jeu des cartes, de celles qui sont étalées sur le Tapis.

Celui qui s'est plûtôt défait de ces cinq cartes, gagne ce que chacun a mis pour le Cul-bas, & oblige les autres à leur donner autant de Jettons qu'il leur reste de cartes en main, & ceux qui ont mis Cul-bas, leur donnent autant de Jettons qu'ils ont étalé de cartes sur le Tapis.

Nous avons dit qu'on ne pouvoit lever qu'une carte à la fois; cependant un Joueur qui auroit dans son jeu trois cartes d'une même valeur, comme sont trois Valets, & ainsi des autres, pourroit lever avec ses trois Valets, un Valet qui seroit étalé, & c'est un grand coup qui aide beaucoup à gagner la Partie, puisqu'il ne reste à se défaire ensuite que de deux cartes. Les cartes dont on s'en va, & celles qu'on leve, sont mises en tas devant chaque Joueur, sans dessus dessous, & comme cartes inutiles.

De même s'il y a sur le jeu trois cartes d'une même façon, comme trois Huit, &c. celui qui a le quatriéme Huit dans son jeu peut les lever tous les trois à la fois; mais cela ne l'avance pas davantage, & il doit s'il jouë bien, prendre plûtôt quelqu'autre carte sur le Tapis, s'il le peut, celles-là ne pouvant pas lui manquer.

Lorsque dans les cinq cartes il arrive à quelqu'un des Joueurs quatre Rois, quatre Six, ou quatre autres cartes de la même sorte, il peut les écarter, en demander d'autres, ou en prendre lui-même, si c'est lui qui donne.

Ce jeu est tout des plus aisez, n'y ayant aucune Régle à observer qui soit difficile; il ne laisse pas d'être fort divertissant.

LE JEU DU COUCOU.

L'On peut jouer à ce Jeu depuis cinq ou six personnes jusqu'à vingt.

Lorsqu'on est un grand nombre, on jouë avec un jeu de cartes entier, c'est-à-dire, où toutes les petites soient; autrement l'on jouë avec un jeu ordinaire de Piquet, en observant que les As sont les derniéres cartes du Jeu.

Comme il y a un grand avantage à ce Jeu de faire, on voit à qui fera, après avoir pris chacun huit ou dix Marques qu'on fait valoir ce qu'on veut; celui qui est à mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne une carte sans la découvrir à chaque Joueur, qui l'ayant regardée, dit si la carte est bonne, je suis content: & si la carte est un As ou autre carte basse, il dit, *Contentez-moi*, à son Voisin à droite, qui est obligé de changer avec lui de cartes, à moins qu'il n'eût un Roi, auquel cas il diroit *Coucou*; & celui qui demande à se faire contenter, est obligé de garder sa mauvaise carte, les autres continuent à se faire contenter de la même maniére; c'est-à-dire, à changer de carte avec le Voisin à droite & à gauche une seule fois, jusqu'à ce que l'on en soit venu jusqu'à celui qui a mêlé, qui lorsqu'on lui demande à être contenté, doit lui donner la carte de dessus le Talon, à moins que comme il a été déja dit, ce ne fût un Roi; enfin la Régle générale est, que chaque Joueur peut, lorsqu'il le croit avantageux à son jeu, & que c'est à son tour de parler,

forcer son Voisin à main droite de changer de carte avec lui, à moins qu'il n'ait un Roi: après que le tour est ainsi fait, chacun étale sa carte sur Table, & celui ou ceux qui ont la plus basse carte, payent chacun un jetton au jeu, qu'ils mettent dans un Corbillon qui est exprès au milieu de la Table; il peut se faire que quatre Joueurs payent à la fois, & c'est toûjours la plus basse espéce des cartes qui sont sur le jeu qui payent; les As payent toûjours quand il y en a sur le jeu; au défaut des As, les Deux; au défaut des Deux, les Trois & ainsi des autres.

L'avantage de celui qui mêle, est qu'il a trois cartes, sur lesquelles il peut choisir celle qu'il veut pour lui, ce qui fait que fort rarement celui qui mêle, paye; chacun mêle à son tour, & lorsque quelque Joueur a perdu tous ses jettons, il se retire du jeu, n'y ayant plus d'espérance pour lui, & celui qui est le dernier à avoir des jettons, gagne la Partie, quand il n'auroit qu'un jetton, si aucun des autres n'en a, & il tire ce que chacun a mis au jeu.

LE JEU DE LA BRUSQUEMBILLE.

On peut jouer à la Brusquembille deux, trois, quatre, ou cinq; mais vous observerez que l'on joue à deux & à quatre avec trente-deux cartes, qui sont les mêmes avec lesquelles on joue au Piquet; & lorsque l'on joue trois ou cinq, il faut que le

jeu soit composé de trente cartes seulement; c'est-à-dire, qu'on en levera deux Septs, n'importes les quels.

Lorsque l'on joüe àq uatre, l'on joue deux contre deux, & l'on se met ensemble d'un même côté de Table, afin de pouvoir se communiquer le jeu.

Les As & les Dix sont des Brusquembilles; & par conséquent les premiers cartes du jeu, c'est-à-dire, que l'As leve le Dix, le Dix le Roi, le Roi la Dame, la Dame le Valet, le Valet le Neuf, le Neuf le Huit; & enfin le Huit le Sept: mais vous observerez qu'il faut que la carte plus haute soit de la même couleur, pour lever, à moins quelle ne fût Triomphe, puisque le Sept de Triomphe leve un As d'une couleur qui n'est pas Triomphe.

Lorsque l'on joue à la partie; c'est-à-dire, un contre un, ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouëra; & si l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jettons que l'on fait valoir, à proportion du jeu qu'on veut jouer, plus ou moins: on voit ensuite à qui fera, & celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne à chacun des Joueurs trois cartes, & il en prend autant pour lui, une à une, ou toutes les trois ensemble, & en retourne une de dessus le Talon, qui est celle qui fait la Triomphe, & qu'il met toute retournée à moitié sous le Talon, afin que l'on puisse la voir, & celui qui est à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos; le second joue ensuite telle carte de son jeu qu'il veut sur la carte jouée, ainsi des autres; & celui qui prend la levée, soit

pour avoir mis la plus haute de la couleur premiérement jouée, soit pour avoir coupé avec une Triomphe ; celui-là, dis-je, prend une carte du dessus du Talon, & ainsi des autres chacun à son tour, & ensuite commence à jouer comme le premier coup ; après que la levée est faite, on recommence la même chose, jusqu'à ce que toutes les cartes du Talon soient achevées & celui qui prend la derniére carte prend la Triomphe de la tourne.

Vous remarquerez que j'ai dit que le second à jouer jouoit telle carte de son jeu qu'il trouvoit à propos, parce qu'à ce Jeu l'on n'est pas obligé de fournir de la couleur jouée, encore qu'on en ait, & qu'il n'y a point de Renonce, pouvant couper une couleur jouée, dont on a cependant dans son jeu.

Voilà la maniére de jouer le jeu, & on le joue de même en recommençant de mêler chacun à son tour, jusqu'à ce que l'on ait joué les coups que l'on est convenu ; & si l'on n'a fait aucunes conventions là-dessus, on sera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels sont les Droits qui se payent à ce Jeu ; Droits qui n'ont cependant lieu que lorsque l'on le joué à trois ou à cinq, ou bien à quatre, lorsque l'on ne joüe pas en Partie deux contre deux.

Celui qui joüe la Brusquembille de l'As de Triomphe, reçoit deux jettons de chacun.

Il retire également deux jettons de chacun des Joueurs pour chaque As qui jouera, pourvû qu'il fasse la levée ; car s'il ne la fasoit pas, celui qui jette un As, au lieu de gagner deux jettons de chaque Joueur, est

obligé de leur en payer deux à chacun.

Il en est de même à l'égard des Dix qui valent un jetton chacun de chaque Joueur à celui qui les a jouez, s'il leve la main, & il lui en coûte également un pour chaque Joueur, si le Dix qu'il a joué est levé par un autre, soit parce qu'il est coupé, ou autrement.

Celui après cela qui a plus de Points dans les levées qu'il a faites, gagne ensuite la Partie qui consiste en autant de jettons que l'on est convenu. Voici la maniére dont on compte ces Points, après que toutes les cartes du Talon ont été prises, & que l'on a joué toutes les cartes que l'on a en main : chacun voit les levées qu'il a, & compte pour chaque As onze Points, dix pour chaque Dix, quatre seulement pour chaque Roi, les Dames valent trois Points chacune, & chaque Valet deux, & les autres ne sont comptées pour rien ; ayant ainsi compté, celui, qui, comme il a été déja dit, se trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au Jeu.

L'on doit par conséquent observer de faire des levées où il y ait beaucoup de Points ; par exemple, des As, des Dix, des Rois, des Dames ou des Valets, afin de pouvoir gagner le Jeu, qui est ce qu'il y a de plus considérable à gagner.

L'usage & le bon sens aprendront mieux à bien jouer ce Jeu que tout ce que nous pourrions en dire ; la situation du Jeu demandant de jouer un même coup, tantôt d'une maniére, & tantôt d'une autre ; par exemple, lorsque l'on est avancé en Points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de Points à la levée qu'on prend,

ce qu'il ne faudroit pas faire, si l'on n'étoit pas avancé, puisqu'il faudroit attendre un grand Coup pour prendre.

Il suffit de dire que pour bien jouer la Brusquembille, il faut une grande attention, puisqu'il faudroit sçavoir non-seulement les Triomphes qui sont déja sorties, mais encore toutes les Brusquembilles qui sont passées, & celles qui sont dans le Jeu, afin d'en faire son avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de Régles : voici celles qu'il est à propos d'observer pour rendre ce Jeu amusant & interressant.

I. Celui qui en mêlant, trouve une ou plusieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, il remêle.

II. Si le Jeu se trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été payé pendant le coup est bien payé, mais personne ne peut gagner la Partie ; & si le Jeu est faux par deux cartes semblables, le coup cesse d'être joué dès qu'on s'en aperçoit, & si le coup est fini, le coup est bon.

III. Celui qui joue avant son rang, ne peut reprendre sa carte.

IV. Celui qui a jetté sa carte, ne sçauroit y revenir, sous quelque prétexte que ce soit.

V. Celui qui prendroit avant son tour au Talon, s'il a joint la carte prise avant son tour à son Jeu, paye à celui à qui elle iroit de droit, la moitié de ce qui est au Jeu, & la lui rendroit ; & s'il ne l'avoit pas jointe à son Jeu, mais vûë seulement, il donnera deux jettons seulement à chaque Joueur, & la laissera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui en tirant sa carte du Ta-

lon, en voit une feconde, paye deux jettons à chaque Joueur.

VII. Lorfque l'on joue en Partie deux contre deux, fi l'un des Joueurs voit la carte qui doit aller à un de fes Adverfaires, il leur eft libre de recommencer la Partie ; & fi la carte vûë lui revient à lui ou à fon Compagnon, le jeu fe continuë.

VIII. Il n'y a point de renonce, ni l'on n'eft pas forcé à mettre plus haut fur une carte jouée.

IX. Celui qui ayant accufé avoir un certain nombre de Points, en auroit davantage, & ne les accuferoit qu'après que les cartes feroient broüillées, il ne pourroit revenir, & perdroit la Partie fi un autre Joueur avoit plus de Points dans les levées que ce qu'il auroit accufé.

X. Celui qui quitteroit le jeu avant la Partie finie, la perdroit.

Ces Régles, comme nous l'avons dit, ne font pas grande chofe, il eft même rare que les coups arrivent où elles ont lieu.

On ne peut rien dire fur le nom qu'on a donné à ce Jeu, finon que c'eft une idée plaifante de celui qui l'a inventé, & qui n'a aucun raport au Jeu.

Fin de la premiére Partie.



ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX.

SECONDE PARTIE.

LE JEU DES ECHECS.

Avec toutes les différentes maniéres de le joüer.



IL n'eſt guéres de Jeux qui demandent plus de conduite, plus d'attention, & plus de raiſonnement que celui des Echecs ; & l'adreſſe y eſt tellement requiſe, que le hazard ne s'en mêle point ; & ſi l'on y perd, ce n'eſt que par ſa faute. Le Jeu des Echecs eſt tres-ancien & univerſel. A la Chine, on aprend ce Jeu aux filles pour les rendre agréables.

L'étimologie des Echecs vient, dit-on, de *Uſcoques*, fameux Brigand de Turquie : d'autres le décrivent de *Scacb*, qui eſt un mot Allemand. *Gregorius Tholoſanus* dit qu'il vient de l'Hébreu *Scacb*, qui ſignifie *Vallavit*, &

de *mat*, qui signifie *mortuus est*; d'où est venu *Echec & mat*, parce que pour en venir-là, il faut que le Roi soit tellement attaqué, environné, & serré de près, qu'il ne se puisse retirer, ni se couvrir sans être pris, & il faut qu'il meure.

Bochard veut aussi que le mot d'*Echecs* vienne de *Scacb*, qui est un mot Persan, selon lui & il dit que *Scacb mat* signifie le Roi est mort; cette derniére étimologie est la plus vraisemblable.

Quant à ceux qui les premiers ont trouvé ce Jeu, *Jean Fabicius* dit que c'est un certain Persan, nommé *Scatrenscha*; & qu'en Perse même on apelle ainsi ce Jeu. Si l'on en croit le Roman *de la Rose*, l'invention en doit être attribuée à *Attalus*: d'autres veulent que ce fut *Palaméde*, qui trouva l'invention des *Echecs*, & de l'*Echiquier* pendant le Siége de Troye; d'autres l'attribuënt à un *Dioméde*, qui vivoit sous *Aléxandre*: mais la vérité est que ce Jeu est si ancien, qu'on n'en peut sçavoir véritablement l'Auteur.

Il y a des gens qui excellent au Jeu des Echecs; & on raporte sur cela que *Tamerlan* y a parfaitement bien joüé. Le *Calabrois* passe aussi pour l'avoir sçû en perfection; & même il en a montré plusieurs sistémes, par lesquels il paroît que ce Jeu demande, comme nous l'avons déja dit, beaucoup d'attention & de raisonnement, & non moins d'expérience.

Il est vrai aussi que toutes ces réfléxions sont ordinairement suivies d'un agréable divertissement, qui ne coute guéres, si l'on veut, se contentant seulement en ce Jeu de remporter la victoire, sans aucun autre avantage.

Comme il peut arriver que ceux qui liront ce Livre, n'auront pas la connoissance du

nombre des Echecs, de leur marche, & de leur situation sur l'Echiquier ; & que sans cela il est impossible d'aprendre à y bien jouer; on a jugé à propos de mettre au commencement de cet Ouvrage une instruction des principes de ce Jeu, afin d'en donner une idée plus aisée à comprendre dans la pratique qu'on en fera.

Des Piéces qui composent le Jeu des Echecs.

COmme le Jeu des Echecs est une maniére de deux petites Armées oposées l'une à l'autre, le Champ de bataille est un *Damier* ou *Echiquier*, comme on voudra dire, qui se plie en deux, & dont la moitié contient trente deux cases, ou carreaux noirs & blancs, & l'autre tout autant. On sçait assez ce que c'est qu'un Damier, sans qu'il soit besoin d'en donner ici une figure.

Il y a seize piéces d'Echecs, dont il y en a huit principales de différentes grandeurs ; sçavoir, le *Roi*, la *Reine*, ou la *Dame*, les deux *Tours*, ou *Rocs*; les deux *Chevaliers*, les deux *Fous*, parce que la Dame & le Roi ont chacun leur Chevalier & leur Fou.

Les huit autres piéces sont les *Pions*, qui ont chacun leurs noms particuliers par raport à chaque piéce principale, devant laquelle ils sont placez; comme, par exemple, on apelle *Pion du Roi*, celui qui est devant le Roi ; & celui qui est devant la Dame, s'apelle *Pion de la Dame*, ainsi du reste.

Le Roi est la principale piéce du jeu : & c'est de la perte de cette piéce que dépend celle de la Partie, & qui la finit.

La Reine va après, & est la meilleure piéce dont on peut se servir en ce Jeu pour défendre son Roi, & attaquer son ennemi.

Les deux Tours, ou Rocs, sont les piéces qu'on estime le plus après la Dame.

Les deux Chevaliers sont considérez comme étant propres au commencement & dans la suite pour attaquer; mais ils sont de peu d'importance pour la fin.

Pour les deux Fous, ils sont presque é aux aux Chevaliers, & de meilleur service à la fin qu'au commencement, selon les occasions.

Les Pions qui sont les moindres piéces, ont leur mérite en ce Jeu, & opérent quelquefois de beaux exploits, lorsqu'on sçait les bien conduire.

Il ne reste plus, après avoir eu connoissance de toutes les piéces du Jeu des Echecs, que sçavoir les placer.

De la situation des Echecs.

LEs huit premiéres se mettent sur la premiére ligne de l'Echiquier, du côté du Joueur: on place le Roi au milieu sur la quatriéme case blanche, si c'est le Roi blanc: le Roi noir se met sur la case noire, la Reine à la gauche du Roi; les deux Fous à côté du Roi & de la Reine: les deux Chevaliers à côté des Fous: les deux Tours proche des Chevaliers, aux deux extrêmitez de la ligne; & les huit petites piéces qui sont les Pions, & qui servent comme de remparts occupent les cases de la seconde ligne.

Quant aux Echecs de la Partie adverse,

ce feront de pareilles piéces, & fe nommeront de même que celles dont on vient de parler, elles feront auffi pofées dans un ordre femblable.

Il faut remarquer que la Cafe où l'on place le Roi, s'apelle la *Cafe du Roi*; & qu'on nomme celle où eft fon Pion, *la feconde Cafe du Roi*; celle qui précéde le Pion, *la troifiéme Cafe du Roi*; & l'autre plus avancée, la *quatriéme Cafe du Roi*. C'eft la même chofe à l'égard des Cafes de la premiére ligne, qui retiennent le nom de chacune des grandes piéces où elles font placées, ainfi que des autres Cafes qu'on apelle 2, 3, & 4. Cafes de la Dame, du Fou du Roi, du Fou de la Dame; le Chevalier du Roi, celui de la Dame; la Tour du Roi, celle de la Dame, ainfi des autres piéces, & l'Echiquier doit toûjours être tournée de maniére que la premiére Cafe blanche foit à droit.

De la marche des Echécs.

LA marche du Roi de Cafe en Cafe, eft fort grave; elle fe fait en droite ligne & obliquement. Cette piéce principale fe remuë devant, derriére, à droite & à gauche, lorfqu'elle ne trouve point d'obftacle qui l'arrête en chemin.

Le Roi ne fait jamais qu'un pas à la fois, fi ce n'eft que quand il faute, & pour lors il peut fauter deux Cafes; ce qu'il fait, ou de fon côté, ou de celui de la Dame: il n'y a que ces deux maniéres-là, dont cette piéce puiffe fauter; le faut de trois Cafes n'étant plus aujourd'hui en ufage.

Quand le Roi ſaute de ſon côté, il prend celle de ſon Chevalier, & ſa Tour ſe place auprès de lui, à la Caſe de ſon Fou.

Si c'eſt du côté de la Dame qu'il ſaute, il occupe la caſe du Fou de la Dame, & la Tour de la Dame prend la caſe de ſa Dame.

Il y a cinq choſes au Jeu des Echecs, qui empêchent que le Roi ne puiſſe ſauter : 1°. S'il ſe trouve quelque piéce entre lui & la Tour, il ne peut : 2°. C'eſt auſſi un obſtacle pour lui quand cette Tour a changé de place : 3°. Si ce Roi a été obligé de ſortir de ſa place, il ne lui eſt pas libre de ſauter, non plus que lorſqu'il eſt en échec, c'eſt-à-dire, lorſqu'il eſt attaqué, qui eſt la quatriéme raiſon ; & la cinquiéme eſt, lorſque la caſe pardeſſus laquelle il veut ſauter, eſt vûë de quelque piéce de ſon ennemi, qui lui donneroit Echec en paſſant.

Comme nous avons dit qu'il étoit permis aux Rois de ſe remuer de tous côtez, il faut cependant obſerver qu'ils ne peuvent jamais ſe joindre, il faut qu'il y ait au moins une caſe de diſtance entr'eux, & quand chaque Roi eſt en marche, il prend, ſi bon lui ſemble, les piéces qui ſe rencontrent en chemin.

La marche de la Reine eſt en ligne droite ; elle va auſſi de biais de caſe en caſe, & ſi loin que l'on veut, pourvû qu'elle ne trouve point d'obſtacle en chemin ; elle prend auſſi, ſi elle veut, les piéces qui ſont en ſon paſſage, & ſe met à leur place ; c'eſt par-là qu'on reconnoît que la Reine eſt la meilleure & la plus forte piéce qu'il y ait pour défendre ſon Roi, & attaquer l'ennemi.

Le Fou qui occupe la caſe noire, ne marche qu'obliquement, & toûjours ſur les ca-

ses noires : celui qui est sur les blanches, va sur le blanc, & de biais pareillement, & vont tous deux aussi loin qu'ils peuvent aller, prenant en chemin les piéces qu'ils sont en puissance de prendre. On observera que ces deux fous ont toûjours leur place, l'un auprès du Roi, & l'autre auprès de la Dame.

Les Chevaliers qui sont toûjours à côté du Fou du Roi, & celui de la Dame ont leur marque oblique, & sautent toûjours de trois cases en trois cases, de blanc en noir, & de noir en blanc, pouvant même passer par dessus les autres piéces.

C'est aussi pour cela qu'un Chevalier fait de bons coups au commencement d'un combat, & qu'on les aime beaucoup, pour s'avancer jusqu'au Roi adversaire, lui livrer combat, & quelquefois *Echec & mat*; c'est pourquoi il est bon de l'employer des premiers, d'autant que sa puissance se diminuë à mesure que le Jeu s'avance; étant certain que deux Chevaliers seuls ne peuvent mettre un Roi en *Echec*.

Il est bon de sçavoir encore que le Chevalier du Roi peut sortir par trois endroits, sçavoir par la deuxiéme case de son Roi, & par la troisiéme case du Fou de son Roi, ou bien par la troisiéme case de la Tour de ce Roi.

Le Chevalier de la Dame a aussi trois sorties différentes, sçavoir par la seconde case de sa Dame, par la troisiéme case du Fou de sa Dame, & par la troisiéme case de sa Tour. On doit en cela supposer que les cases soient vuides; cependant si quelque piéce ennemie y étoit placée, il pourroit la prendre, si bon lui semble.

Il est à remarquer au Jeu des *Echecs*, que

lorsque le Chevalier donne *Echec*, le Roi ne peut-être couvert, d'autant plus, qu'il faut absolument qu'il marche, & que ce Chevalier peut sortir du Jeu, & y entrer, quelque pressé qu'il puisse être.

Les deux Tours marchent de tous côtez en droite ligne seulement, de case en case, & si loin qu'ils trouvent le passage vuide & ouvert, & prennent, si bon leur semble, ce qu'elles rencontrent en leur chemin.

Ces Tours ont l'avantage de pouvoir aller tout-d'un-coup sur toute ligne qui est devant elles, ou sur celles qu'elles ont à leur côté; l'on estime beaucoup ces piéces, & ce sont les plus considérables aprés la Dame : elles sont flanquées pour l'ordinaire aux deux extrêmitez de la premiére ligne à côté des Chevaliers, & restent en ce poste pour défendre le Roi, & les piéces de sa suite.

Les huit points placez sur la deuxiéme ligne devant chaque piéce principale, peuvent marcher deux cases, le premier coup seulement qu'ils se remuent ; aprés quoi il ne leur est plus permis que d'aller de case en case l'une aprés l'autre; leur mouvement est droit de case en case, & jamais oblique.

Quelques observations sur le Jeu des Echecs.

I. S'Il arrive qu'un Pion parvienne jusqu'à une des cases de la derniére ligne de l'Echiquier, qui se doit entendre de la premiére de son Adversaire, on en fait pour lors une Dame, qui marche de même, & qui a tout le pouvoir, & les prérogatives de la Dame.

II. Si dans le cours du Jeu, le Pion vient

à donner Echec, il contraint le Roi à quitter sa case.

III. Piéce touchée, piéce jouée ; piéce placée ne peut se retirer.

IV. Quoiqu'on ait dit que le Pion pouvoit aller deux cases, le premier coup qu'il jouë seulement ; il est bon néanmoins de sçavoir qu'il ne le peut faire, quand quelque Pion de son ennemi voit la case qu'il prétend.

Instructions courtes & faciles sur le Jeu des Echecs.

LA maniére de jouer aux Echecs, est très-difficile à exprimer dans sa pratique, dépendant presque entiérement du caprice des Joueurs, qui s'y conduisent, tantôt d'une façon, tantôt d'une autre, selon les desseins qu'ils s'y forment, & les occasions qui se presentent ; c'est pourquoi pour le bien aprendre, il faut le jouer souvent ; & une fréquente expérience alors rend habile celui qui s'y attache.

On connoît un bon Joueur d'Echecs, lorsqu'il sçait adroitement surprendre son ennemi, & passer par-dessus ; & qui ira attaquer le Roi, pour lui donner au plûtôt Echec & mat, & lui prendre toutes ses piéces, afin par-là de remporter la victoire, & de gagner la Partie.

Il faut entendre par le mot d'*Echec*, un coup qui met le Roi en danger d'être pris ; il signifie encore un avertissement qu'on lui donne d'abandonner sa case, & de se couvrir de quelques-unes de ses piéces pour se défendre.

Il

Il y a trois ſortes d'*Echecs*; ſçavoir : l'*Echec double*, l'*Echec ſuffoqué*, & l'*Echec & mat*; voici l'explication de chacun en particulier.

L'*Echec double*, eſt lorſque le Roi le reçoit en même tems de deux piéces; il faut alors qu'il y tombe, s'il ne change de caſe, ou qu'il ne prenne l'une des deux piéces, ſans la mettre en *Echec* de l'autre.

On apelle *Echec ſuffoqué*, quand le Roi n'ayant plus de piéces qui ſe puiſſent jouer, & qu'il ſe voit ſerré de près par les piéces ennemies, ſans être néanmoins en *Echec*, il ne peut changer de place ſans s'y mettre; en ce cas, on n'a ni perdu ni gagné, & on recommence le jeu.

Il y en a qui ſuivent une autre maxime en pareille occaſion; ſçavoir, lorſque le Roi ſe trouve en l'état qu'on vient de dire, de ſorte qu'il ne puiſſe ſe mouvoir ſans être pris, ni ſe couvrir d'aucune piéce; on demande compoſition, laquelle eſt réglée pour l'ordinaire à la moitié de ce qu'on joue; mais cette maxime n'eſt plus guéres en uſage : s'en ſert néanmoins qui veut; & on apelle aujourd'hui cet *Echec*, *Pat*, ou *mat ſuffoqué*.

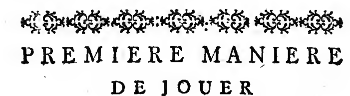
Enfin, l'*Echec & mat* eſt quand le Roi eſt attaqué, & qu'il ne peut renſuer, ſe défendre, ni ſe couvrir d'aucune place; en ce cas il eſt *mat*, & la Partie eſt perduë.

Il y a encore l'*Echec & mat aveugle*, qui eſt lorſque l'un des Joueurs gagne ſans le ſçavoir, & ſans le dire dans le tems qu'il le donne; alors quand on jouë à toute rigueur, il ne gagne que la moitié de ce qu'on a mis au jeu.

Ce n'eſt pas en ſautant par-deſſus les piéces de ce Jeu, qu'elles ſe prennent l'une l'au-

tre ainſi que cela ſe pratique aux Dames qu'on pouſſe, ni en battant ſimplement les pieces, comme on fait au Trictrac; il faut que la piéce qui prend, s'empare de la place de celle qui est priſe, en ôtant la derniere de deſſus l'Echiquier.

Aprés avoir donné une inſtruction des principes de ce Jeu, qui peuvent ſervir d'une teinture raiſonnable pour aprendre à le bien jouer, voici les maniéres différentes de s'y conduire, auſquelles il ſera bon que le Lecteur faſſe attention.



PREMIERE MANIERE DE JOUER AUX ECHECS.

LIVRE PREMIER.

CHAPITRE I.

BLANC, pouſſe le Pion du Roi, deux caſes.
Noir, pouſſe le Pion du Roi, 2 caſes.
B le Chevalier du Roi à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 caſe de ſon Fou.
B le Fou du Roi à la 4 caſe du Fou de ſa Dame.
N le Fou du Roi à la 4 caſe du Fou de ſa Dame.
B le Pion du Fou de la Dame, une caſe.

N le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.

B le Pion de la Dame, 2 cases.

N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.

B le Pion prend le Pion contraire.

N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

B le Chevalier de la Dame couvre l'échec à la 3 case de son Fou.

N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.

B le Roi saute.

N le Chevalier du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire.

B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.

N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 3 case du Fou de la Dame contraire.

B la Dame à la troisiéme case de son Chevalier.

N le Fou du Roi prend la Tour de la Dame contraire.

B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi à la case de son Fou.

B le Fou de la Dame à la quatriéme case du Chevalier du Roi contraire.

N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.

B le Chevalier du Roi à la quatriéme case du Roi contraire.

N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 4 case de la Dame contraire.

B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.

N le Pion de la Dame, 2 cases pour empêcher l'échec & mat.

N 2

B la Dame donne échec à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Fou de la Dame couvre à la 4 case du Fou du Roi.
B le Fou du Roi prend le Fou de la Dame contraire.
N le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Fou du Roi à la 3 case du Roi contraire, & donne échec de sa Dame.
N le Fou du Roi couvre à sa 3 case.
B le Fou de la Dame prend le Fou du Roi contraire.
N le Pion prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B la Dame donne échec & mat à la seconde case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE II.

Autre maniere de jouer.

BLanc, pousse le Pion du Roi, deux cases. Noir, fait de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.

B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame couvre à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B le Roi saute.
N le Chevalier du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 3 case du Fou de la Dame contraire.
B la Dame à la 3 case de son Chevalier.
N le Fou du Roi prend la Tour de la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier de la Dame à la seconde case de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
B le Fou du Roi à la 3 case du Roi contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Fou de la Dame donne échec à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B le Fou du Roi donne échec & mat la à 2 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE III.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame couvre à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B le Roi saute.
N le Chevalier du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 3 case du Fou de la Dame contraire.
B la Dame à la 3 case de son Chevalier.
N le Fou du Roi prend la Tour de la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi.

contraire, & donne échec.
N le Roi, à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier de la Dame prend le Pion à la 4 case de la Dame contraire.
B la Dame donne échec à la 3 case de sa Tour.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Fou de la Dame prend la Dame contraire.
N la Tour prend le Fou contraire.
B la Tour prend le Fou contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case du Fou de la Dame contraire.
B la Dame donne échec à la case de son Chevalier.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE IV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.

N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame couvre à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire
B le Roi saute.
N le Chevalier du Roi prend le Chevalier de de la Dame contraire.
B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 3 case de la Dame contraire.
B la Dame à la 3 case de son Chevalier.
N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 4 case de la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire, & donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi à sa 3 case, couvre sa Dame.
B la Tour de la Dame à la case de son Roi.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la quatriéme case du Roi contraire.
N le Chevalier de la Dame prend le Chevalier contraire.

B la Tour prend le Chevalier contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Fou de la Dame donne échec à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
N le Fou du Roi couvre à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B la Tour donne échec à la 4 case du Fou du Roi contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi prend la Tour contraire.
B la Dame donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE V.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame couvre à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.

B le Roi saute.
N le Chevalier du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la troisiéme case du Fou de la Dame contraire.
B la Dame à la 3 case de son Chevalier.
N le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 4 case de la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi 4 contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi à sa 3 case couvre sa Dame.
B la Tour de la Dame à la case de son Roi.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la quatriéme case de la Tour du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, 2. cases.
* B la Tour prend le Chevalier contraire.
N le Roi prend la Tour contraire.
† B la Tour donne échec à la case de son Roi.
N le Roi à la case son Fou.
B la Dame donne échec à la 4 case de son Chevalier.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Tour donne échec à la casé du Roi contraire, prendra la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B la Tour donne échec à la case de son Roi, comme ci-dessus.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.

B la Dame prend le Pion de la Dame contraire, & donne échec & mat à la quatriéme case de la Dame contraire.

Autre défense du même coup.

† B la Tour donne échec à la case de son Roi, comme dessus.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B le Fou de la Dame donne échec à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.
B la Tour donne échec à la case du Fou de sa Dame.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à sa seconde case.
B la Dame donne échec & mat à la seconde case du Fou du Roi contraire.

Défense d'un autre coup ci-dessus au Chapitre V.

* B la Tour prend le Chevalier contraire.
N la Dame prend la Tour contraire.
† B la Tour du Roi, à la case de son Roi.
N la Dame, à sa seconde case.
B la Dame donne échec à la 4 case de son Chevalier.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Tour donne echec à la case du Roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B la Tour du Roi à la case de son Roi, comme ci-dessus.
N le Fou de la Dame, à la 3 case de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Dame.
N le Fou du Roi prend le Fou de la Dame contraire.
B le Chevalier prend le Fou de la Dame contraire, & donne échec.

N O

N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Dame prend le Pion de la Dame contraire à la 4 case de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B la Dame à la troisiéme case de son Chevalier.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Chevalier prend le Fou du Roi contraire, & donne échec de sa Dame.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Dame donne échec à la 4 case de son Chevalier.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B le Fou du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N la Dame prend le Fou contraire.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE VI.

Autre façon de joüer.

Blanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame, à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.

B le Pion de la Dame prend le Pion du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B la Dame à la 4 case de la Dame contraire.
N le Chevalier prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B la Dame prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire : & si le Noir n'avoit point pris le Pion contraire, il n'auroit pas été mat, & auroit seulement perdu son Chevalier.

CHAPITRE VII.

Autre maniére du Jeu.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Fou de la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.

N le Pion du Chevalier du Roi 2 cases.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Fou du Roi donne échec à la 3 case du Roi contraire.
N le Roi prend le Fou contraire.
B la Dame donne échec à la case du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi couvre à la 2 case de son Roi.
B le Pion de la Dame une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE VIII.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N la Dame à la 2 case de son Roi.

B le Roi saute.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Fou de la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la 2 case de sa Dame..
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la case du Fou de son Roi.
* B le Fou du Roi à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame, contraire.
B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Chevalier de son Roi.

Défense de ce coup.

*B le Fou du Roi à la 2 case du Fou du Roi contraire, comme ci-dessus.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Pion de la Dame prend le Pion du Roi contraire.
N le Pion de la Dame prend le Pion contraire.

B la Tour donne échec à la case de sa Dame.
N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.
B le Fou du Roi donne échec à la case du Roi contraire.
N le Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Fou de la Dame donne échec à la 3 case de son Roi.
N le Roi à la 4 case du Fou de la Dame contraire.
B le Pion du Chevalier de la Dame, une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE IX.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Fou de la Dame, à la 4 case de la Tour de son Roi.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.

B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.

N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.

B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

N le Roi à la 2 case de sa Dame.

B le Fou de sa Dame prend le Pion contraire à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

N la Dame à la case du Fou de son Roi.

B le Fou du Roi à la 2 case du Fou du Roi contraire.

N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.

B le Pion de la Dame prend le Pion du Roi contraire.

N le Pion de la Tour du Roi, une case.

B le Fou de la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.

N la Tour du Roi à sa 2 case.

* B le Pion de la Dame, une case, & donne échec à la 3 case du Roi contraire.

N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.

B le Fou du Roi donne échec & mat à la case du Roi contraire, ou bien prendra la Dame contraire.

Défense de ce coup.

B le Pion de la Dame, une case, & donne échec à la 3 case du Roi contraire, comme ci-dessus.

N le Roi à la case de sa Dame.

B le Pion du Roi, une case.

N le Pion de la Dame, une case.

B la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.

N le Pion du Fou de la Dame, une case.

B le Pion du Fou de la Dame, une case.

N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.

† B la Dame à la 3 case de sa Tour.
N le Roi à la case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend le Fou contraire.
B le Fou de la Dame prend le Chevalier contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B la Dame à la 3 case de sa Tour, comme ci-dessus.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion prend le Pion de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame prend le Pion contraire.
B la Dame à sa 3 case.
N la Tour prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame prend le Chevalier contraire à la 4 case de la Dame contraire.
N la Tour du Roi à la 4 case du Fou du Roi contraire.
B le Pion, une case à la 2 case du Roi contraire.
N le Chevalier prend le Pion contraire à la 2 case de son Roi.
B la Dame donne échec & mat à la 3 case de la Dame contraire.

CHAPITRE X.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.

e Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa
Dame.
de même.
.e Pion du Fou de la Dame, une case.
a Dame à la 2 case de son Roi.
e Roi saute.
e Pion de la Dame, une case.
e Pion de la Dame, deux cases.
le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier
le sa Dame.
e Fou de la Dame à la 4 case du Che-
valier du Roi contraire.
e Pion du Fou du Roi, une case.
e Fou de la Dame à la 4 case de la Tour
le son Roi.
le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
le Chevalier du Roi prend le Pion du
Chevalier du Roi contraire.
e Pion prend le Chevalier du Roi con-
traire.
a Dame donne échec à la 4 case de la
Tour du Roi contraire.
e Roi à la 2 case de sa Dame.
e Fou de la Dame prend le Pion contraire
à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
a Dame à la case du Fou de son Roi.
e Fou du Roi à la 2 case du Fou du Roi
contraire.
le Chevalier de la Dame à la 2 case de son
Roi.
le Pion de la Dame prend le Pion du Roi
contraire.
le Pion de la Tour du Roi, une case.
le Fou de la Dame à la 4 case de la Tour
de son Roi.
la Tour du Roi à sa 2 case.
le Pion de la Dame, une case, & donne

échec à la 3 case du Roi contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Pion, une case, à la 4 case du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, une case.
B la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Roi à la 2 case du Fou de sa Dame.
B la Dame à la 3 case de sa Tour.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
B le Fou de la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
N le Chevalier de la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire.
N la Tour du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi
B la Dame à la 3 case de son Chevalier.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
*B le Pion, une case, à la 2 case du Roi contraire.
N la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B le Pion une case, & donne échec à la 3 case de la Dame contraire.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Roi à sa 3 case.
B le Pion, une case, fait Dame nouvelle, & donne échec.
N la Dame prend la Dame contraire.
B la Dame prend la Dame contraire, donne échec & gagnera.

Défense de ce coup.

B le Pion, une case à la 2 case du Roi contraire.
le Chevalier prend le Pion contraire.
le Pion, une case à la 3 case de la Dame contraire & donne échec.
le Roi à la 2 case de sa Dame.
la Dame donne échec à la 3 case du Roi contraire.
le Roi à la case de sa Dame.
le Pion prend le Chevalier contraire, & donne échec à la 2 case du Roi contraire.
la Dame prend le Pion contraire.
la Tour donne échec à la case de sa Dame.
le Fou de la Dame couvre à la 2 case de sa Dame.
la Dame prend la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi prend la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Tour de la Dame à la case du Chevalier de son Roi.
B le Fou du Roi à sa 3 case.
N le Fou de la Dame à sa 3 case.
B le Fou prend le Fou contraire.
N le Pion prend le Fou contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N la Tour à la 4 case du Chevalier de son Roi.
B le Pion du Fou du Roi 2 cases, & gagnera.

CHAPITRE XI.

Autre manière du Jeu.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N la Dame à la deuxiéme case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Fou de la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou couvre sa Dame.
B la Dame à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
N la Tour du Roi à la case du Fou de son Roi.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion du Roi, une case.

N le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire, & donne échec du Fou de son Roi.

B le Roi à la case de sa Tour.

N le Pion prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.

B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.

N le Pion prend la Tour de la Dame contraire, & fait Dame nouvelle.

B le Pion prend la Dame contraire, & donne échec.

N le Chevalier prend le Pion contraire.

B la Dame prend la Tour du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi à la 2 case de sa Dame.

B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

N le Chevalier de la Dame couvre à la 3 case de son Fou.

B la Dame donne échec & mat à la 2 case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

*B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.

N la Tour prend le Pion contraire.

B la Dame prend la Tour contraire.

N le Pion prend la Tour de la Dame contraire, & fait Dame nouvelle.

B la Dame prend la Dame nouvelle à la case de sa Tour.

N le Fou du Roi à la 4 case de la Dame contraire.

B le Fou de la Dame prend la Dame contraire, & donne échec.

N le Roi prend le Fou de la Dame contraire.

B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou, & gagnera.

CHAPITRE XII.

Autre façon de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame une case.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Fou de la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire à la

à la quatriéme case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la case de son Roi.
B la Dame donne échec à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Roi à la 2 case de son Chevalier.
† B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Tour prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame donne échec & mat à la 3 case du Fou du Roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Fou de la Dame à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N la Dame à la deuxiéme case du Fou de son Roi.
B le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Fou de la Dame prend la Tour du Roi contraire.
N la Dame prend la Dame contraire.
B le Chevalier prend la Dame contraire.
N le Roi prend le Fou de la Dame contraire.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Fou de la Dame, à la 2 case de sa Dame.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Fou du Roi à la 4 case de la Dame contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Fou du Roi contraire.

N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Tour de la Dame à la case de sa Dame.
N le Pion du Fou de la Dame, deux cases.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N la Tour de la Dame à la case du Fou de son Roi.
B le Pion du Roi, une case.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N la Tour prend la Tour contraire, & donne échec.
B la Tour prend la Tour contraire.
N le Roi à la 2 case de son Chevalier.
B le Pion, une case à la 3 case du Roi contraire.
N le Fou de la Dame à la case de son Roi.
B le Pion, une case à la 3 case de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case du Fou de sa Dame.
B le Pion, une case à la 2 case de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Pion, une case à la 2 case du Roi contraire.
N le Chevalier prend le Pion contraire à la 2 case de son Roi.
B le Pion une case, fait Dame nouvelle, & gagnera.

CHAPITRE XIII.

Autre manière du Jeu.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame couvre à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.
B le Roi saute.
N le Fou du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion prend le Fou du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B la Tour du Roi à la case de son Roi.
N le Pion de la Dame, une case.
B la Tour du Roi prend le Chevalier du Roi contraire, & donne échec.
N le Pion prend la Tour du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi saute.
B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
*B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.

N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Chevalier du Roi prend le Pion de la Tour du Roi contraire, & donne échec double.
N le Roi à la case de sa Tour.
B le Chevalier du Roi donne échec double à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Dame donne échec & mat à la case de la Tour du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, comme ci-dessus.
N la Tour prend le Chevalier du Roi contraire.
† B le Fou du Roi prend la Tour du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame donne échec à la 3 case de la Tour de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame couvre à la 2 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
N la Dame à la case de son Roi, pour empêcher l'échec & mat.
B la Dame à la quatriéme case de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, 2 cases.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire.
N le Pion de la Tour de la Dame, une case.
B la Dame donne échec & mat à la case du Chevalier du Roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le Fou du Roi prend la Tour du Roi con-

traire, & donne échec comme ci-dessus.
N le Roi à la 2 case de sa Tour
B le Fou de la Dame prend le Pion de la Tour du Roi contraire.
N le Pion prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame donne échec à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la case de sa Tour..
B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec & mat à la 3 case de la Tour du Roi contraire.

Autre défense du même coup.

†B le Fou du Roi prend la Tour du Roi contraire, & donne échec comme dessus.
N le Roi à la case de sa Tour.
B le Fou de la Dame prend le Pion de la Tour du Roi contraire.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Fou de la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame donne échec à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
N la Dame à la case de son Roi.
B la Dame donne échec à la case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi, à sa 2 case.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Tour à la case de son Roi.

N le Pion du Roi, une case.
B la Tour prend le Pion contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N de même.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N de même.
B la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Dame prend le Chevalier contraire.
B le Chevalier de la Dame à la 4 case de la Dame contraire.
N la Dame à sa 3 case.
B le Pion de la Dame prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.

B le Pion prend le Pion contraire.
N la Dame à la 3 case de son Fou, parce que, si la Dame prenoit le Pion contraire, elle perdroit sa Tour, ou si le Chevalier le prenoit, il seroit pris par le Fou de la Dame contraire, qui se mettroit à la 4 case du Fou du Roi contraire.
B le Fou du Roi à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N la Dame à la 4 case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 3 case de son Roi, dessus la Dame contraire.
N la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier prend le Pion du Fou de la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XV.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.

N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.

B le Pion du Roi, une case.

N le Chevalier du Roi à sa case.

B le Pion, une case à la 4 case de la Dame contraire.

N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Roi.

B le Pion, une case à la 3 case de la Dame contraire.

N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.

B la Dame à la 4 case de la Dame contraire.

N le Chevalier du Roi à la 3 case de la Tour de son Roi.

B le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.

N la Tour du Roi à la case de son Fou.

B le Fou de la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.

N le Chevalier de la Dame à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

B la Dame à sa 2 case.

N la Tour du Roi à la case du Chevalier de son Roi.

B le Fou de la Dame à la 3 case du Fou du Roi contraire, prendra la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVI.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.

B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de la Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Pion du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à sa case.
B le Pion, une case à la 4 case de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Pion, une case à la 3 case de la Dame contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B la Dame à la 4 case de la Dame contraire.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Roi saute.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de la Tour de son Roi.
B la Tour donne échec à la case de son Roi.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
B le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend le Pion du Fou du

Roi contraire & donne échec.
B le Roi à la case de son Fou.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Roi prend le Fou.
N le Pion de la Tour de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case de la Tour de son Roi.
N la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
B le Fou de la Dame donne échec à la 2 case du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Dame prend la Dame contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B la Dame à la 3 case de la Tour du Roi contraire, & donnera mat forcé.

Défense de ce coup.

*B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire, comme ci-dessus.
N la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
B la Dame, à la 2 case.
N le Fou du Roi à la 4 case de la Tour de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
N le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
B le Fou de la Dame prend le Chevalier contraire, à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
N le Pion prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec.

N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Tour du Roi donne échec, & mat à la case du Roi contraire.

CHAPITRE XVII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Fou de la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Fou de la Dame à la 3 case de son Roi.
N le Roi saute.
B le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
N le Fou de la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 4 case de la Tour de son Roi.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Chevalier prend le Fou de la Dame contraire.
N le Pion de la Tour du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.

B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases.
B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
N le Pion de la Tour de la Dame, 2. cases.
B le Pion de la Tour de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Pion prend le Pion de la Tour du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B la Tour prend le Pion contraire.
N le Chevalier du Roi prend le Fou de la Dame contraire.
B la Tour du Roi donne échec à la case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B le Pion, une case à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour à la case de son Roi.
B la Dame donne échec à la 2 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Dame donne échec & mat à la case de la Tour du Roi contraire.

CHAPITRE XVIII.

Autre manière de joüer.

BLanc le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Fou de la Dame prend le Chevalier du du Roi contraire.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B la Dame à la 3 case de son Chevalier.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Chevalier du Roi à sa 4 case.
B le Fou du Roi à la 4 case de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de la Tour de sa Dame.
B la Dame donne échec à la 3 case du Fou de la Dame contraire.
N le Roi à sa seconde case.
B la Dame prend la Tour de la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B la Dame à la 3 case de son Chevalier.
N le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
* B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Chevalier de la Dame à la 4 case de la Dame contraire.
N la Dame à sa case, parce que si le Pion prenoit le Chevalier contraire, il perdroit la Tour de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.

B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion prend le Pion contraire.
N la Dame prend la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Chevalier de la Dame prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou, comme dessus.
N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Chevalier de la Dame, à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame, à la 3 case de la Tour de la Dame.
B la Dame à la 4 case de sa Tour.
N le Chevalier de la Dame, à la 4 case du Fou de sa Dame, dessus la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame prend le Pion de la Dame contraire, & donne échec double à la 3 case de la Dame contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame donne échec & mat à la case du Roi contraire.

CHAPITRE XX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
N le Chevalier du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N le Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Roi à sa 3 case.
B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la seconde case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion du Fou de la Dame une case.
B la Tour du Roi à la case de son Roi.
N le Fou de la Dame à la seconde case de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B la Tour prend le Pion contraire.
N le Chevalier à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Chevalier de la Dame prend le Chevalier contraire à la case de la Dame contraire.

N le Chevalier prend la Tour du Roi contraire.
*B le Pion prend le Chevalier contraire, & donne échec.
N le Roi à la 4 case du Fou de la Dame.
B la Dame donne échec à la 3 case de sa Tour.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame donne échec à sa 3 case.
N le Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Chevalier de la Dame, deux cases, & donne échec.

Défense de ce coup.

*B le Pion prend le Chevalier contraire, & donne échec, comme ci-dessus.
N le Roi prend le Pion contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Roi à sa 3 case.
B le Chevalier donne échec double à la 2 case du Fou de la Dame contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B le Fou de la Dame donne échec & mat à la 4 case du Fou de son Roi.

Autre défense du même coup.

*B le Pion prend le Chevalier contraire, & donne échec, comme dessus.
N le Roi à sa 3 case.
*B le Chevalier donne échec double à la 2 case du Fou de la Dame contraire.
N le Roi prend le Pion contraire.
B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Fou de son Roi.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier donne échec double à la 2 case du Fou de la Dame contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XXI.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
N le Chevalier du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N le Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Roi à la 3 case.
B le Chevalier de la Dame, à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.

B le Roi saute.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B la Tour du Roi à la case de son Roi.
N le Fou de la Dame à la 2 case de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B la Tour prend le Pion contraire à la 4 case de son Roi.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Chevalier prend le Chevalier contraire.
N le Pion prend le Chevalier contraire.
B la Tour prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Roi à la 2 case du Fou de sa Dame.
B le Fou de la Dame donne échec à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Chevalier prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend le Chevalier contraire, & donne échec.
N le Roi à la case du Fou de sa Dame.
B le Fou du Roi à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N la Dame à la 2 case de son Fou.
B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi prend la Dame contraire.
B la Tour prend le Fou contraire, & donne echec, & gagnera.

CHAPITRE XXII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Roi saute.
N la Dame prend le Pion du Roi contraire.
* B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec comme ci-dessus.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
N la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Tour à la case de son Roi, dessus la Dame contraire.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B la Tour donne échec & mat à la case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou,
B la Tour du Roi à la case de son Roi, dessus la Dame contraire.

N la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
* B le Fou du Roi à la 3. case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Tour du Roi prend le Fou du du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 3 case de son Roi.
B le Chevalier donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B le Chevalier prend la Tour contraire, & & donne échec du Fou de son Roi.
N le Pion de la Tour du Roi prend le Fou du Roi contraire.
B la Tour prend la Dame contraire, & donne échec.
N le Pion prend la Tour contraire.
B le Chevalier prend le Pion contraire à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.

CHAPITRE XXIII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Roi saute.

N la Dame prend le Pion du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi, à sa 2 case.
B la Tour à la case de son Roi.
N la Dame à la 4 case du Fou du Roi contraire.
B la Tour prend le Pion du Roi contraire, & donne échec à la 4 case du Roi contraire.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
* B la Dame donne échec à sa 3 case.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Chevalier à la 2 case du Fou du Roi contraire, & donne échec double & mat.

Défense de ce coup.

* B la Dame donne échec à sa 3 case.
N le Roi à la 4 case de sa Tour.
† B le Chevalier à la 2 case du Fou du Roi contraire, & donne échec de la Tour.
N le Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Tour du Roi, une case, & donnera échec & mat.

Défense de ce coup.

† B le Chevalier à la 2 case du Fou du Roi contraire, & donne échec de la Tour.
N le Pion du Chevalier du Roi 2 cases, couvre.
B la Tour prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

CHAPITRE XXIV.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Roi saute.
N la Dame prend le Pion du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à sa 2 case.
B la Tour du Roi à la case de son Roi, dessus la Dame contraire.
N la Dame à la 4 case du Fou du Roi contraire.
B la Tour du Roi prend le Pion du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
* B la Tour donne échec & mat à la case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B la Tour du Roi prend le Pion du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Fou du Roi à la 4 case de la Tour du Roi contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B la Tour du Roi prend le Pion du Roi

contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Tour donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec à la case de son Roi.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
B la Dame donne échec à la case du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Chevalier du Roi donne échec double & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XXV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Che-

Chevalier de la Dame contraire.

B le Fou de la Dame couvre à la 2 case de sa Dame.

N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.

B le Fou de la Dame prend le Fou du Roi contraire.

N le Chevalier de la Dame prend le Fou de la Dame contraire.

B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi prend le Fou du Roi contraire.

B la Dame donne échec à la 3 case de son Chevalier.

N le Pion de la Dame, 2 cases, couvre.

B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Roi contraire.

N le Roi à la case de son Chevalier.

B la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire.

N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.

B le Roi saute.

N le Pion du Fou de la Dame, 2 cases.

B la Dame à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

N le Pion du Chevalier de la Dame, une case.

B la Dame donne échec à la case du Roi contraire.

N la Dame couvre à la case du Fou de son Roi.

B la Dame à la 3 case du Fou de la Dame contraire.

N le Fou de la Dame à la 3 case de la Tour de sa Dame.

B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la quatriéme case de la Dame contraire.

P

N la Dame couvre à la 2 case du Fou de son Roi.
B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XXVI.

Autre maniére de jouer.

Blanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case du Roi contraire.
N le Roi à la 2 case de son Fou.
*B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
B la Dame donne échec à la 4 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases, donne échec du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases, couvre.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Roi à la 2 case de son Chevalier.
B la Dame donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire, & donne echec double & mat.

Défense de ce coup.

* B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion de la Dame, 2 cases, couvre.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Fou du Roi prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XXVII.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi, à sa 2 case.
B la Dame prend le Pion contraire, & donne

échec à la 4 case du Roi contraire.
N le Roi à la 2 case de son Fou.
B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion de la Dame, 2 cases, couvre.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
* B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases, & donne échec du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases, couvre.
B le Fou de la Dame prend le Pion du Chevalier contraire, & donne échec.
N la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
B le Pion prend la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi à la 2 case de son Chevalier.
B la Dame donne échec à la 4 case du Roi contraire.
N le Roi à la 2 case de son Fou.
B la Dame prend la Tour du Roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases,
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.

B la Dame donne échec à la case du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases, & donne échec du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases, couvre.
N le Pion de la Tour du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire, & donne échec double.
N le Roi à la 2 case de son Chevalier.
B le Pion prend la Dame contraire, & donne échec.
N le Chevalier prend le Pion contraire.
B la Dame donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

Autre défense du même coup.

* B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Fou du Roi à la troisiéme case de sa Dame.
B le Pion de la Tour du Roi, une case, & donne échec.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases, & donne échec du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases, couvre.
B la Dame prend la Tour du Roi contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Fou du Roi prend le Pion de la Tour du Roi contraire.
N la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.

N la Dame couvre à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec & mat à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.

CHAPITRE XXVIII.

Autre maniére de jouer.

Blanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, le Pion du Roi, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
*N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 3 case de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Roi saute.
B le Pion du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case de sa Dame.
B le Fou du Roi prend le Pion de la Tour du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
* B le Pion de la Tour du Roi prend le Fou du Roi contraire, & donne échec de la Tour.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi, 2 cases.

B le Pion, une case, à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour du Roi à la case de son Roi.
B la Dame donne échec & mat à la case de la Tour du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le Pion de la Tour du Roi, prend le Fou du Roi contraire, & donne échec de la Tour.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la 4 case de son Fou.
B la Dame donne échec à la 2 case de la Tour du Roi contraire.
N le Pion du Chevalier, une case, couvre.
B la Dame donne échec à la 3 case de la Tour de son Roi.
N le Roi à la 4 case du Roi contraire.
B la Dame donne échec & mat à sa 3 case.

CHAPITRE XXIX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, le Pion du Roi, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 3 case de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.

N le Roi saute.
B le Pion du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case de sa Dame.
B le Fou du Roi prend le Pion de la Tour du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier contraire.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
B le Pion de la Tour du Roi, une case, & donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases, & donne échec & mat.

Défense de ce coup.

*B le Pion de la Tour du Roi, une case, & donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Chevalier prend le Pion du Fou du Roi contraire & donne échec double.
N le Roi à la 2 case de sa Tour.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXX.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

*B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de sa Tour.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B la Dame prend le Chevalier du Roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Pion du Fou de la Dame, une case. *
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de son Roi.
B la Dame donne échec à la 4 case de sa Tour.
N le Pion du Fou de la Dame, une case, couvre.
B le Pion de la Dame prend le Pion du Fou de la Dame contraire.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire, & donne échec de sa Dame.
N le Chevalier prend la Dame contraire.
B le Pion prend la Tour de la Dame contraire, & fera Dame nouvelle. & gagnera.

CHAPITRE XXXI.

Autre manière de joüer.

Blanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, le Pion du Chevalier de la Dame, une case.

B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou de la Dame à la 2 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou du Roi à la 3 case de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 3 case de son Roi.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Fou de la Dame, 2 cases.
N le Roi saute.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou, & ensuite sautera du côté de la Dame contraire, & avancera son Infanterie du côté de la Tour du Roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou de la Dame à la 2 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou du Roi à la 3 case de sa Dame.
N le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.

N le Fou de la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion prend le Pion contraire, & donne échec de la Dame.
N le Chevalier prend la Dame contraire.
B le Fou donne échec & mat à la 3 case du Chevalier contraire.

CHAPITRE XXXIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Dame à la 4 case de son Roi.
B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B la Dame prend le Pion du Roi contraire.
* N le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
B le Roi prend le Fou du Roi contraire.

N le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Roi contraire.

B le Roi à la case de son Fou.

N le Chevalier prendra la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* N le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.

B le Roi à la case de son Fou.

N la Dame prend la Dame contraire.

B le Chevalier du Roi prend la Dame contraire.

N le Fou du Roi à la 4 case de la Dame contraire.

B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.

N le Pion de la Dame, 2 cases.

B le Chevalier du Roi prend la Tour du Roi contraire.

N le Pion prend le Fou du Roi contraire, & après il jouëra son Roi à la case de son Fou, & prendra le Chevalier contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.

N de même.

B la Dame à la 2 case de son Roi.

N le Pion de la Dame, une case.

B le Pion du Fou de sa Dame, une case.

N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.

B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B la Tour du Roi à la case de son Fou.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Fou prend le Pion contraire.
N la Dame à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B la Dame à la 3 case de son Roi.
N le Chevalier du Roi à sa case.
*B le Fou du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.
B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Fou de la Dame prend le Chevalier du

Roi contraire, & donne échec.
N le Chevalier prend le Fou contraire.
B la Dame prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

*B le Fou du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case de la Tour du Roi contraire, & donne échec de la Tour.
N le Chevalier du Roi couvre à la 3 case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
N la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec, & gagnera.

Autre défense du même coup.

*B le Fou du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B la Tour prend la Dame contraire.
N le Roi prend la Tour contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Roi à la 2 case de son Chevalier.
B le Roi saute.
N le Fou de la Dame à la 2 case de sa Dame.
B la Tour à la case du Fou de son Roi.
N le Fou de la Dame à la case de son Roi.
B la Dame donne échec à la case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
B la Tour donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la 4 case de sa Tour.
B la Tour donne échec à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
N le Chevalier prend la Tour contraire.
B la Dame prend le Chevalier contraire, & donne échec & mat à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

CHAPITRE XXXV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi saute.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Chevalier à la 2 case de la Tour de son Roi.
B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire, & donnera mat forcé.

CHAPITRE XXXVI.

Maniére de se défendre, le Noir joüant le premier.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B de même.
N le Roi saute.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Tour du Roi à la case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
N le Pion du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Chevalier de la Dame prend le Pion contraire.
N le Chevalier du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire.
*B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B la Dame prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi à la case de sa Tour.

B la Dame donne échec à la case du Chevalier du Roi contraire.

N le Chevalier ou la Tour prendra la Dame contraire.

B le Chevalier du Roi donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

N le Pion de la Tour du Roi, une case.

B le Chevalier prend le Pion du Fou du Roi contraire.

N la Dame où elle voudra.

B le Fou prend le Chevalier du Roi contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

N le Fou de la Dame à la 3 case de son Roi.

B la Dame prend le Pion de la Tour du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi à la case de son Fou.

B la Dame donne échec à la case de la Tour du Roi contraire.

N le Roi à sa 2 case.

B la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.

N la Tour du Roi à la case de son Chevalier, dessus la Dame contraire.

B le Chevalier du Roi prend le Fou de la Dame contraire.

N le Roi prend le Chevalier contraire.

B le Fou prend le Chevalier contraire, & donne échec à la 4 case de la Dame contraire.

N le Roi prend le Fou contraire.

B la Dame prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.
B la Dame donne échec à la 3 case du Roi contraire.
N le Fou couvre.
B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec, & gagnera avec ses Pions.

CHAPITRE XXXVII.

Autre maniére de joüer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B de même.
N le Roi saute.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou
N la Tour du Roi, à la case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B la Tour du Roi à la case de son Roi.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
N le Pion du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi, à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

*B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N le Fou de la Dame prend la Dame contraire.
B le Chevalier prend la Dame contraire.
N la Tour prend le Chevalier contraire.
B le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire, & donne échec du Fou de son Roi.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Pion prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
B le Pion prend la Tour de la Dame contraire.
N la Tour prend la Dame contraire à la case de la Tour de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame prend le Fou de la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N le Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Pion prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Pion prend la Tour de la Dame contraire.
N la Dame prend le Pion contraire à la case de sa Tour.
B le Fou du Roi à la 2 case de son Roi, couvre sa Dame, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.

N la Dame à la 3 case de son Chevalier.

B le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire.

N le Fou, de la Dame prend la Dame contraire.

B le Pion prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.

N la Dame prend le Pion contraire à la 2 case du Chevalier de sa Dame.

B le Chevalier à la 3 case de la Dame contraire, & donne échec du Fou de son Roi.

N le Roi à la case de son Fou.

B le Chevalier prend la Dame contraire.

N le Fou de la Dame prend le Pion du Fou de la Dame contraire.

B le Chevalier prend le Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XXXVIII.

Autre maniére de jouer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.

N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.

N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.

B de même.

N le Roi faute.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

N la Tour du Roi à la case de son Roi.

B le Roi saute.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B la Tour du Roi à la case de son Roi.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
N le Pion du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N la Dame à la 3 case de son Chevalier.
B le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier du Roi à la case de la Dame contraire, & donne échec du Fou de son Roi.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Pion prend la Tour de la Dame contraire, & fait Dame nouvelle.
N la Tour prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Tour prend la Tour du Roi contraire, & donne échec.
N le Chevalier prend la Dame contraire.
* B le Chevalier prend le Fou de la Dame contraire, & gagnera.

Défenfe de ce coup.

B le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire.

N le Chevalier de la Dame prend le Pion contraire.

B le Chevalier donne échec double à la 3 case de la Tour du Roi contraire.

N le Roi à la case de fa Tour.

B le Chevalier donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la case de fon Chevalier.

B le Chevalier donne echec double à la 3 cafe de la Tour du Roi contraire, & fera le Jeu pat.

N le Roi à la cafe de fon Fou.

B le Chevalier prend le Fou de la Dame contraire.

N le Chevalier prend le Chevalier contraire.

B la Dame prend le Chevalier contraire.

N le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.

B le Roi à la case de fon Fou.

N le Fou du Roi prend la Tour du Roi contraire.

B la Dame donne échec à la 4 cafe du Fou du Roi contraire.

N le Roi à fa 2 cafe.

B le Chevalier donne échec à la 4 cafe de la Dame contraire.

N le Roi à la cafe de fa Dame.

B le Chevalier prend la Dame contraire.

N le Pion de la Tour de la Dame prend le Chevalier contraire.

B le Roi prend le Fou du Roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIX.

Autre maniére de joüer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Fou de la Dame une case.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la troisiéme case du Chevalier de sa Dame.
B le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
N le Chevalier de la Dame à la 4 case de la Tour de sa Dame.
* B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à sa 3 case.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire, prendra la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

B le Pion du Fou de la Dame, 2 cases.
N le Pion prend le Pion contraire.
le Pion du Roi prend le Pion contraire.
le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.
la Dame à la 4 case de sa Tour.

N le Chevalier du Roi à sa 3 case.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 3 case de son Roi.
B le Pion de la Dame, une case.
N la Dame à sa 3 case.
B le Fou de la Dame à la 2 case de sa Dame, prendra le Chevalier de la Dame contraire, & gagnera.





LIVRE II.

CONTENANT DIVERSES MANIERES de jouer du Gambit.

CHAPITRE PREMIER.

BLANC, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Dame.
N le Pion du Roi, une case, à la 3 case du Fou du Roi contraire.
* B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N la Dame donne échec à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la 2 case de son Fou.

N la Dame donne échec à la 2 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Roi à sa 3 case.
N le Chevalier du Roi à sa case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Fou du Roi à la 3 case de la Tour de son Roi.
B le Fou du Roi à sa case, dessus la Dame contraire.
N la Dame prend la Tour du Roi contraire.
B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une case, couvre.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Pion prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

*B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N la Dame donne échec à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi, à sa case.
N la Dame à la 2 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 2 case du Fou de son Roi.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Fou du Roi à sa case, dessus la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE II.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi, à la 3 case de sa Dame.
N le Pion du Roi, une case, à la 3 case du Fou du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N la Dame donne échec à la 3 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à sa case.
N la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Fou de son Roi.

N la Dame donne échec à la 4 case de Tour.
* B le Fou de la Dame couvre à la 2 case (sa Dame.
N la Dame à la 3 case de son Chevalier.
B le Chevalier du Roi à la 4 case de la Dam contraire.
N la Dame prend le Pion de la Dame coı traire.
B le Fou du Roi à la 3 case de sa Dame.
N la Dame à la 4 case de son Fou, pour coı server les deux Tours.
B le Fou de la Dame à la 3 case de son Ro
N la Dame donne échec à la 4 case de : Tour.
B le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases couvre.
N la Dame à la 4 case de la Tour de la Dam contraire.
B le Fou du Roi donne échec à la 4 case d Chevalier de la Dame contraire.
N la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fo de la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier prend la Dame contraire, ‹ gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Fou de la Dame couvre à la 2 case d sa Dame.
N la Dame à la 4 case de la Tour de l Dame contraire.
† B le Chevalier de la Dame à la troisiéme ca de sa Tour.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case de la Dam contraire.

N le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases.
B le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
N la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier de la Dame, dessus la Dame contraire.
N la Dame à la 2 case du Chevalier de la Dame contraire.
B la Tour de la Dame à la case du Chevalier de sa Dame, dessus la Dame contraire.
N la Dame prend le Pion de la Tour de la Dame contraire.
B la Tour de la Dame à sa case, dessus la Dame contraire.
N la Dame à la 2 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Fou de la Dame à sa 3 case, dessus la Dame contraire.
N la Dame prend la Tour de la Dame contraire.
B la Dame prend la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame prend le Chevalier contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire, à la 4 case de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
B le Fou du Roi prend la Tour de la Dame contraire, & gagnera.

Defense de ce coup.

† B le Chevalier de la Tour à la 3 case de sa Tour.
N la Dame à sa 2 case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case de la Dame contraire.

N le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Fou prend le Fou de la Dame contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE III.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B la Tour prend la Tour contraire.

N le Fou du Roi, prend la Tour contraire.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
N le Pion de la Dame prend le Chevalier contraire.
B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Pion de la Dame prend le Pion contraire.
N la Dame à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Pion, une case, à la 3 case du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
* B le Pion prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame prend le Pion du Roi contraire à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Chevalier du Roi prend la Dame contraire.
B le Fou de la Dame donne échec & mat à la 3 case de la Dame contraire.

Défense de ce coup.

* B le Pion prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N le Fou de la Dame à la 3 case de son Roi.
B le Fou du Roi prend le Fou de la Dame contraire.
N le Roi prend le Fou contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de son Fou.
N le Roi à sa 2 case.

B la Dame donne échec à la 4 case de son Chevalier.
N le Roi prend le Pion contraire.
B la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire, & donne échec.
N le Chevalier de la Dame couvre à la 2 case de sa Dame.
B la Dame prend la Tour de la Dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le Pion prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire, à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend la Dame contraire.
B le Pion, une case, fait Dame nouvelle, & donne échec.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B la Dame prend le Fou du Roi contraire.
N la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Pion, une case, à la 3 case du Fou du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B le Fou de la Dame donne échec à la 4 case du Fou de son Roi.
B le Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
† B le Chevalier donne échec à la 4 case de la Tour de sa Dame.
N le Roi à la 4 case de la Dame contraire.

B le Pion du Fou de la Dame, une case, & donne échec.

N le Roi prend le Pion du Roi contraire.

B le Chevalier donne échec & mat à la 4 case du Fou de la Dame contraire.

Défense de ce coup.

†B le Chevalier donne échec à la 4 case de la Tour de sa Dame.

N le Roi à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

B le Fou de la Dame donne échec à la 2 case de sa Dame.

N le Roi prend le Chevalier contraire.

B le Pion du Chevalier de la Dame, une case, & donne échec.

N le Roi à la 3 case de la Tour de la Dame contraire.

B la Dame donne échec à la 2 case du Roi contraire.

N le Roi à la 2 case du Chevalier de la Dame contraire.

†B la Dame donne échec à la 4 case du Roi contraire.

N le Roi prend le Pion du Fou de la Dame contraire.

B la Tour donne échec & mat à la case du Fou de sa Dame.

Défense de ce coup.

† B la Dame donne échec à la 4 case du Roi contraire.

N le Roi à la 3 case de la Tour de la Dame contraire.

B le Fou de la Dame donne échec à sa case.

N le Roi à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

B le Pion du Fou de la Dame, une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE IV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, deux cases.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Tour, 2 cases.
N le Pion du Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Chevalier à la 4 case du Roi contraire.
N le Pion de la Tour du Roi, à sa 4 case.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de la Dame.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame à sa 4 case.
N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Fou du Roi prend le Pion contraire, à la 4 case de la Tour du Roi contraire, & donne échec.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
N le Fou du Roi à la 4 case de son Chevalier.
B la Tour du Roi prend le Pion contraire, à la 4 case de la Tour contraire.
N le Fou du Roi prend le Fou contraire.
B le Pion prend le Fou contraire, à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi prend le Pion à sa 4 case.
N le Fou de la Dame prend le Chevalier contraire.

B la Dame prend le Fou.
N le Chevalier prend la Dame.
B la Tour prend la Tour, & donne échec.
N le Roi à sa 2 case.
B la Tour prend la Dame.
N le Roi prend la Tour.
B le Fou prend le Pion à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Roi à sa 2 case.
B le Fou à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à la 3 case du Roi contraire.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Roi à la 3 case de son Fou, & gagnera.

CHAPITRE V.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de la Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.

N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Roi contraire.

CHAPITRE VI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 2 case de son Roi.

B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B le Chevalier du Roi prend la Tour du Roi contraire, & donne échec de sa Dame.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B le Chevalier prend le Pion de la Tour du Roi contraire, & donne échec de sa Dame.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier prend le Chevalier du Roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE VII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N. le Pion du Chevalier du Roi, une case.

B le Chevalier du Roi, à la 4 case du Roi contraire.
N la Tour du Roi, à sa 2 case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Dame.
N le Pion, une case à la 3 case du Fou du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 4 case de son Fou.
N la Dame prend le Pion du Roi contrairè, & donne échec.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N la Dame à la 3 case de son Fou.
B la Dame à sa 3 case.
N la Tour à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Fou du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire, dessus la Dame contraire, prendra la Dame contraire.

CHAPITRE VIII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Roi.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.

B le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à sa 3 case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
* B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
N le Chevalier du Roi à sa 3 case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Chevalier du Roi prend le Pion de la Tour du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Pion contraire à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B la Tour prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend la Tour contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour du Roi à sa 2 case.
B le Fou du Roi à la case du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour du Roi à la 2 case de son Chevalier.
B la Dame prend le Pion contraire à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Tour prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier à la 4 case du Roi contraire, & donne échec de sa Dame.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la 3 case de sa Dame.

B le Chevalier donne échec à la 4 case du Fou de sa Dame.

N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.

B la Dame donne échec & mat à la 4 case de la Dame contraire.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.

N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.

B le Pion prend le Pion contraire.

N le Pion prend le Pion contraire.

B le Pion de la Dame, 2 cases.

N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Fou.

B le Pion du Chevalier du Roi, une case.

N le Pion prend le Pion contraire.

B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi prend le Fou du Roi contraire.

B le Chevalier du Roi prend le Pion contraire, & donne échec.

N le Roi à la 3 case de son Chevalier.

B la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.

N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.

B la Dame prend le Pion contraire à la 3 case du Chevalier de son Roi.

N le Pion de la Dame, une case.

† B le Chevalier du Roi à la 3 case du Roi contraire, & donne échec de sa Dame.

N le Roi à la 2 case de son Fou.

B la Tour à la case du Fou de son Roi, & prendra la Dame contraire.

Autre défense du même coup.

† B le Chevalier du Roi à la 3 case du Roi contraire, & donne échec de sa Dame.

N le Roi à la 2 case de sa Tour.

B la Tour prend le Pion contraire, & donne échec.

N le Fou du Roi couvre.

B la Tour prend le Fou du Roi contriare, & donne échec.

N la Dame prend la Tour contriare.

B le Fou prend la Dame contraire, & après donnera mat forcé.

CHAPITRE IX.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.

N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.

B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.

N le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.

B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.

N le Chevalier du Roi à sa troisiéme case.

B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

N le Chevalier du Roi à la 4 case de son Roi.

B le Fou du Roi à la troisiéme case du Chevalier de sa Dame.

N le Pion du Fou du Roi, une case.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de la Tour.

N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.

B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Chevalier du Roi à la 2 case du Fou de son Roi.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Pion prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou contraire.
B le Chevalier prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
* B la Tour prend le Pion contraire à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Tour prend la Tour contraire.
B la Dame prend la Tour contraire, & donne échec.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B la Dame à la 4 case de la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B la Tour prend le Pion contraire à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Tour à la case du Chevalier de son Roi.
B la Tour à la 2 case de la Tour du Roi contraire.

N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Dame couvre à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
N la Dame prend la Dame contraire.
B la Tour prend la Dame contraire.
N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
N le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B la Tour à la 2 case de la Tour du Roi contraire.
N le Fou prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Tour prend le Fou de la Dame contraire.
N le Pion, une case, à la 2 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B la Tour à la case de son Roi.
N la Tour de la Dame à la case du Fou de son Roi.
B la Tour à la 3 case du Fou du Roi.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à sa 2 case.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Fou à la 3 case de son Roi.
N la Tour prend la Tour contraire.

B le Chevalier prend la Tour contraire.
N le Fou à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N la Tour à la case de son Roi.
B le Chevalier à la case de la Dame.
N la Tour à la case du Chevalier de son Roi.
B la Tour prend le Pion contraire.
N la Tour prend la Tour contraire, & donne échec.
B le Roi prend la Tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE X.

Autre maniére de jouer.

Blanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à sa 3 case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 4 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.

B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Chevalier du Roi à sa 3 case.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Pion prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
B le Chevalier prend le Pion contraire à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion, une case, à la 2 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Fou du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Tour à la case du Chevalier de son Roi.
N le Chevalier du Roi à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B la Dame à la quatriéme case du Chevalier de son Roi.
N le Fou du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B la Dame prend le Chevalier du Roi contraire, à la 4 case de la Tour de son Roi.
N la Tour du Roi prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame prend la Tour du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.

B la Dame donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec à la 4 case du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Dame donne échec à la case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B la Dame donne échec à la 2 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire, prendra la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XI.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier donne échec à la 4 case du Roi contraire.
N le Roi à sa 3 case.
B la Dame prend le Pion contraire, &

donne échec à la 2 case du Chevalier de son Roi.
N le Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Roi à sa 2 case.
B le Fou de la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi couvre à sa 3 case.
B le Pion du Roi, une case.
N le Fou du Roi prend le Fou contraire.
B la Dame prend le Fou contraire, & donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B le Roi saute.
N la Dame à la case de son Roi.
B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à sa 3 case.
B la Tour donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Chevalier prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame prend le Chevalier contraire, & donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la 4 case de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame donne échec à la 3 case de son Fou.
N le Roi prend le Pion contraire à la 4 case de la Dame contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion prend du Chevalier de la Dame, 2 cases, & donne échec.
N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.
B la Dame donne échec à la 4 case de son Fou.
N le Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame donne échec & mat à la 4 case de la Tour de sa Dame.

CHAPITRE XII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire.
N la Dame prend le Pion contraire.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
N la Dame à la 3 case de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion prend le Pion contraire, & donne échec de sa Dame.
B le Roi à la 2 case de son Fou.

N le

N le Fou du Roi donne échec à la 4. case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2. cases, couvre.
N le Fou du Roi à la 3. case de sa Dame.
B le Fou du Roi donne échec à la 4. case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Roi à la case de son Fou, ou à la case de sa Dame.
B la Tour à la case de son Roi, dessus la Dame contraire.
N la Dame à la 4. case du Fou de son Roi.
B la Tour donne échec & mat à la case du Roi contraire.

Defense de ce coup.

* B le Fou du Roi donne échec à la 4. case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une case, couvre.
B la Tour à la case de son Roi, dessus la Dame contraire, & la prendra.

CHAPITRE XIII.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2. cases, couvre.

N le Fou du Roi à la 3. case du Chevalier de sa Dame.
B le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.
N la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
* B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 4. case du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N la Dame à la 3. case du Chevalier du Roi contraire.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Chevalier de la Dame à la 2. case de son Roi, dessus la Dame contraire.
N la Dame à la 3. case du Chevalier de son Roi.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 4. case du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & donne échec, & gagnera.

CHAPITRE XIV.

Autre maniére de jouër.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Fou du Roi à la quatriéme case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N le Fou du Roi à la troisiéme case du Chevalier de sa Dame.
* B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N la Dame, à la 3. case de la Tour de son Roi.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N la Dame donne échec à la 3. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la 2. case de son Fou.
N le Pion prend le Pion contraire, & donne échec.
B le Pion prend le Pion contraire.
N la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
N le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.

B la Tour du Roi, à sa 4. case dessus la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.
B le Pion du Roi, une case.
N la Dame à la 4. case du Fou de son Roi.
B le Fou du Roi à la 3. case de sa Dame.
N la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N la Dame à la troisiéme case du Chevalier du Roi contraire.
B le Fou de la Dame à la deuxiéme case de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la case de son Roi, dessus la Dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.
N la Dame à la 3. case de la Tour de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la quatriéme case du Roi contraire.
N le Pion de la Dame, deux cases.
B le Fou du Roi prend le Pion de la Dame contraire
N le Fou de la Dame à la 3. case de son Roi.
B le Fou du Roi prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire, prendra la Tour de la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XV.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, deux cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la 4. case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N le Fou du Roi à la 3. case du Chevalier de sa Dame.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 2. case de son Roi.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, à la 4. case du Fou de son Roi.
N la Dame prend le Pion du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 3. case du Chevalier de son Roi.
N le Chevalier du Roi à la case de sa Tour.
B le Chevalier de la Dame à la 3. case de son Fou.
N la Dame à la 2. case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 3. case du Chevalier de sa Dame.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.

B la Dame à sa 3. case.
N le Pion de la Dame, 2. cases.
B la Tour de la Dame à la case de son Roi.
N. la Dame à la 2. case du Fou de son Roi.
B le Fou de la Dame donne échec à la 3. case de la Dame contraire.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Tour à la 2. case du Roi contraire.
N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.
* B le Chevalier de la Dame prend le Pion de la Dame contraire.
N la Dame prend le Fou de la Dame contraire, à sa 3. case.
B le Chevalier donne échec double à la 3. case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Tour donne échec & mat à la case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

*B le Chevalier de la Dame prend le Pion de la Dame contraire.
N le Pion prend le Chevalier de la Dame contraire.
† B le Fou du Roi prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Chevalier du Roi couvre à la 2. case du Fou de son Roi.
B la Tour donne échec & mat à la case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le Fou du Roi prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Tour donne échec à la 2. case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa case.

B la Tour prend la Dame contraire.
N le Pion prend la Tour contraire.
B la Dame donne échec à la 3 case de son Roi.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame donne échec & mat à la 2. case du Roi contraire.

CHAPITRE XVI.

Autre maniere de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, deux cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N le Fou du Roi à la 3. case du Chevalier de sa Dame.
B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N la Dame à la deuxiéme case de son Roi.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire. à la 4. case du Fou de son Roi.
N la Dame prend le Pion du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame à la 3. case du Chevalier de son Roi.

N le Chevalier du Roi à la troisiéme case de sa Tour.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
N la Dame à la 2. case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 3. case du Chevalier de sa Dame.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B la Dame à sa 3. case.
N le Pion de la Dame, deux cases.
B la Tour de la Dame à la case de son Roi.
N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.
B le Fou de la Dame à la 4. case de la Tour de son Roi.
N la Dame à la 3. case du Chevalier de son Roi.
B le Fou de la Dame donne échec à la 2. case du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B la Dame prend la Dame contraire.
N le Pion de la Tour du Roi prend la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame prend le Pion de la Dame contraire.
N le Pion prend le Chevalier de la Dame contraire.
* B le Fou prend le Pion contraire, & donne échec à la 4. case de la Dame contraire.
N le Roi à la 2. case de sa Tour.
B le Chevalier du Roi donne échec & mat à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le Fou prend le Pion contraire, & donne échec à la 1. case de la Dame contraire.
N le Chevalier du Roi couvre à la 2. case du Fou de son Roi.

B le Chevalier du Roi à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour à sa 4. case.
B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Tour.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 3. case du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 2. case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B le Fou de la Dame prend la Tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVII.

Autre maniére de jouer.

Blanc, le Pion du Roi, 2. cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N le Fou de la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2. cases.
N la Dame à la 3. case de la Tour de son Roi.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.

N la Dame donne échec à la 3. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la 2. case de son Fou.
N le Pion prend le Pion contraire, & donne échec.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
N la Dame à sa 2. case.
B la Tour du Roi prend le Pion de la Tour du Roi contraire.
N la Tour du Roi prend la Tour du Roi contraire.
B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Tour du Roi donne échec à la 2. case de la Tour du Roi contraire.
* B le Roi à la case de son Chevalier.
N la Tour du Roi prend le Pion du Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend le Fou du Roi contraire, & donne echec.
N la Dame couvre, à la case de son Roi.
B le Fou de la Dame donne échec à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la 2. case de sa Dame.
B le Fou du Roi à la 5. case du Roi contraire, & donne échec.
N la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la case de la Dame contraire.
N le Roi à la 3. case du Fou de sa Dame.

B le Pion de la Dame, une case, & donne échec.
N la Dame prend le Pion contraire.
B le Pion prend la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier de la Dame donne échec à la 3. case du Fou de sa Dame.
N le Roi à sa 4. case.
B la Dame donne échec à la case du Roi contraire.
N le Roi à la 4. case de la Dame contraire.
B la Dame donne échec à la quatriéme case de son Roi, & gagnera.

Defense de ce coup.

* B le Roi à la case de son Chevalier.
N la Tour du Roi à sa case.
B la Dame prend le Fou du Roi contraire, & donne échec.
N la Dame couvre à la case de son Roi.
B le Fou de la Dame donne échec à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la 2. case de sa Dame.
B la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi, à la 3. case du Fou de sa Dame.
B la Dame prend la Tour du Roi contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 2. case de sa Dame.
B le Fou du Roi donne échec à la 4. case de la Dame contraire.
N le Roi à la 3, case du Chevalier de sa Dame.
B la Dame prend la Dame contraire.
N la Tour prend la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame à la 2. case de sa Dame, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le Roi à la case de son Chevalier.

N la Dame à la 3. case de la Tour du Roi contraire.

B la Dame prend le Fou du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi à la 2. case de sa Dame.

B la Dame donne échec à la 2. case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la 3. case du Fou de sa Dame.

B la Dame donne échec à la 4. case de son Fou.

N le Roi à la 2. case de sa Dame.

*B le Fou du Roi donne échec à la 3. case du Roi contraire.

N la Dame prend le Fou du Roi contraire.

B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec.

N le Roi prend la Dame contraire.

B le Roi prend la Tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVIII.

Autre manière de jouer.

Blanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.

N le Pion du Roi prend le Pion contraire.

B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.

N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.

B le Roi, à la case de son Fou.

N le Pion de la Dame, une case.

B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.

N le Fou de la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.

*B le Pion de la Dame, deux cases.

N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.

B le Pion du Roi une case.

N la Dame à la 3. case de la Tour de son Roi.

B le Pion du Chevalier du Roi, une case.

N la Dame donne échec à la 3. case de la Tour du Roi contraire.

B le Roi à la 2 case de son Fou.

N le Pion prend le Pion contraire, & donne échec.

B le Pion prend le Pion contraire.

N le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.

B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.

B la Dame à sa 2. case.

N la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.

B la Dame à la 3. case de son Fou.

N le Fou du Roi, à la 4. case du Chevalier de la Dame contraire, dessus la Dame contraire, il la prendra, & gagnera.

Défense de ce coup.

*B le Pion de la Dame, 2. cases.

N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.

B le Pion du Roi, une case.

N le Pion prend le Pion contraire.

B le Pion prend le Pion contraire.

N le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.

B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.

N la Dame prend le Pion contraire.
B la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIX.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi, à la 3. case de son Fou.
N le Fou de la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.
B le Pion du Roi, une case.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N la Dame prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi prend la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend la Dame contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3. case de la Tour de son Roi.

B le Chevalier prend la Tour contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, à la 4. case du Fou de son Roi.
N le Fou du Roi à la 2. case du Chevalier de son Roi.
B le Pion du Fou de la Dame une case.
N le Chevalier du Roi à la 4. case du Fou de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 2. case du Fou du Roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XX.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N le Fou de la Dame à la quatriéme case du Chévalier du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2. cases.
N la Dame à la 3. case de la Tour de son Roi.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2. cases.
B le Pion de la Tour du Roi, 2. cases.
N le Pion du Fou du Roi, une case.

B le Pion de ſon Roi, une caſe.
N le Pion de la Dame prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B la Dame à la 4. caſe de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une caſe.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend le Pion contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire.
N la Dame à la 3. caſe du Fou de ſon Roi.
B le Chevalier de la Dame à la 3. caſe de ſon Fou.
N le Fou du Roi à la 3. caſe de la Tour de ſon Roi.
* B la Tour de la Dame donne échec à la caſe de ſon Roi.
N le Roi à la caſe de ſon Fou.
B le Fou de la Dame prend le Fou du Roi contraire, & donne échec à la 3. caſe de la Tour du Roi contraire.
N le Chevalier prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec & mat à la 3. caſe du Fou du Roi contraire.

Défense de ce coup.

*B la Tour de la Dame donne échec à la case de son Roi.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Tour prend le Fou du Roi contraire.
N le Chevalier prend la Tour du Roi contraire.
B le Fou de la Dame donne échec à la 2. case du Fou de la Dame contraire.
N le Roi prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame prend la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B. le Pion du Fou du Roi, deux cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de la Dame.
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N le Fou de la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2. cases.
N la Dame à la 3. case de la Tour de son Roi.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Pion du Chevalier du Roi, deux cases.
B le Pion de la Tour du Roi, deux cases.

N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Pion du Roi, une case.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B la Dame à la quatriéme case de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend le Pion contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire.
N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.
*B le Chevalier de la Dame à la 3. case de son fou.
N le Fou du Roi à la 3. case de la Tour de son Roi.
B la Tour donne échec à la case de son Roi.
N le Roi à la 2. case de sa Dame.
B la Dame donne échec à sa 3. case.
N le Roi à la case du Fou de sa Dame.
B la Tour donne échec & mat à la case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

*B le Chevalier de la Dame à la 3. case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 3. case de sa Dame.

† B la Tour de la Dame à la case de son Roi, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame, ou à la 2. case de sa Dame.
B la Tour à la case de sa Dame, prendra le Fou contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B la Tour donne échec à la case de son Roi.
N le Chevalier du Roi couvre à la 2. case de son Roi.
B le Chevalier de la Dame à la 4. case de son Roi.
N la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
B le Chevalier prend le Fou du Roi contraire, & donne échec.
N la Dame prend le Chevalier contraire.
B la Tour du Roi à la quatriéme case de la Tour du Roi contraire.
N la Dame prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 2. case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame prend le Chevalier contraire, & donne échec à la 3. case du Roi contraire.
N le Roi à la case du Fou de sa Dame.
B le Fou du Roi donne échec à la 3. case du Roi contraire.
N le Chevalier de la Dame couvre à la 2. case de sa Dame.
B la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire & donne échec.
N le Roi à la case du Chevalier de sa Dame.
B la Dame donne échec & mat à la 3. case de la Dame contraire.

CHAPITRE XXII.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame
N la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N le Fou de la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N la Dame à la 3. case de la Tour de son Roi.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Pion du Chévalier du Roi, 2. cases
B le Pion de la Tour du Roi, 2. cases.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Pion du Roi, une case,
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B la Dame à la quatriéme case de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire.

N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend le Pion contraire.
B le Pion du Chevalier Roi prend le Pion contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire.
N la Dame à la 3. case du Fou de son Roi.
* B le Chevalier de la Dame à la 3. case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 3. case de sa Dame.
B la Tour de la Dame donne échec à la case de son Roi.
N le Chevalier du Roi couvre à la 4. case de son Roi.
B le Chevalier de la Dame à la 4. case de son Roi.
N la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
B le Chevalier prend le Fou du Roi contraire, & donne échec.
N la Dame prend le Chevalier contraire.
B la Tour du Roi à la 3. case de la Tour contraire.
N la Dame à sa 2. case.
B la Dame donne échec à la 4. case de la Tour contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Tour de la Dame à la case de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à la 4. case de sa Dame.
B le Fou prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Tour donne échec à la case du Fou de son Roi.
B le Roi à la case de son Chevalier.

N la Dame donne échec à la 2. case du Chevalier de son Roi.
B le Fou du Roi couvre à la 2. case du Chevalier de son Roi, & donne échec de la Tour de sa Dame.
N le Roi à la case du Fou de sa Dame.
B la Dame donne échec à la 3. case de la Tour de son Roi.
N le Chevalier de la Dame couvre à la 2. case de sa Dame.
B la Tour prend le Pion de la Tour du Roi contraire.
N la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
B la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire, & donne échec.
N le Roi à la case du Chevalier de sa Dame.
B la Dame donne échec & mat à la 2. case du Fou de la Dame contraire.

Défense de ce coup.

*B le Chevalier de la Dame à la 3. case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 3. case de sa Dame.
B la Tour de la Dame donne échec à la case de son Roi.
N le Fou du Roi couvre à la 2. case de son Roi.
B le Chevalier de la Dame à la 4. case de son Roi.
N la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
†B le Chevalier donne échec à la 3. case de la Dame contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou de la Dame donne échec double & mat à la 3. case de la Tour du Roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le Chevalier donne échec à la 3. case de la Dame contraire.
N le Roi à la 2. case de sa Dame.
† la Dame donne échec à la 4. case du Chevalier de son Roi.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame donne échec & mat à la case du Fou de la Dame contraire.

Défense de ce coup.

† B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier de son Roi.
N le Roi à la 2. case du Fou de sa Dame.
B le Chevalier à la case du Fou de la Dame contraire, & donne échec du Fou de sa Dame.
N le Roi à la case de sa Dame
B la Tour donne échec à la 4. case de sa Dame.
N le Roi à sa case.
B la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Dame donne échec & mat à la 2. case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XXIII.

Autre manière de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
N Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
N le Fou du Roi à la 2. case de son Roi.
B le Pion de la Dame, 3. cases.

N le Fou du Roi donne echec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.

B le Roi à la case de son Fou.

N le Pion du Chevalier du Roi, 2. cases.

B le Pion du Chevalier du Roi, une case.

N le Pion prend le Pion contraire.

B le Pion prend le Pion contraire.

N le Fou du Roi prend le Pion contraire.

B la Dame à la 4. case de la Tour du Roi contraire.

N la Dame donne échec à la 3. case de son Roi.

B le Chevalier du Roi couvre à la 3. case de son Fou.

N le Pion de la Dame, une case.

B le Fou de la Dame prend le Pion contraire à la 4. case du Chevalier du Roi contraire, dessus la Dame contraire.

N la Dame à la 3. case du Chevalier de son Roi.

B la Dame prend la Dame contraire.

N le Pion du Fou du Roi prend la Dame contraire.

B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.

N la Tour prend le Fou du Roi contraire.

B le Roi à la 2. case de son Chevalier, gagnera.

CHAPITRE XXIV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Pion du Fou du Roi, 2. cases.

N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.

B le

B le Chevalier du Roi à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi à la 4 case du Chevalier de sa Dame.
N le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi.
* B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire à la 4 case du Fou de son Roi.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Roi saute.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N le Pion du Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Fou de la Dame prend le Pion contraire.
N la Dame à sa 2 case.
B de même.
N le Chevalier du Roi à sa case.
* B le Fou du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Fou du Roi à la 3 case du Roi contraire, dessus la Dame contraire, & donne échec de la Tour de son Roi.
N le Roi où il voudra.
B le Fou prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Fou du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N la Dame prend le Fou du Roi contraire.
B la Tour prend la Dame contraire.
N le Roi prend la Tour.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de sa Tour.
N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.
B la Tour donne échec à la case du Fou de son Roi.
N le Roi à sa case.
B le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Roi prend le Fou de la Dame contraire.
† B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B la Dame prend le Fou du Roi contraire, & donnera échec & mat forcé.

Défense de ce coup.

† B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à sa 3 case.
B le Pion de la Dame, une case, & donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B la Tour donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B la Dame donne échec & mat à la 2 case du Roi contraire.

CHAPITRE XXV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Fou du Roi, à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion du fou du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi, à sa 2 case.
B la Dame prend le Pion contraire à la 4 case du Chevalier du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à sa case.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N. le Roi à sa seconde case.
B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Roi contraire.

CHAPITRE XXVI.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.

N le Pion prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.
B la Dame à la 2 case du Fou de son Roi.
N le Chevalier du Roi à la 3 case.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Pion prend le Pion contraire à la 3 case du Chevalier de son Roi.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B la Dame prend la Dame contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi prend la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXVII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B. le Pion du Fou du Roi, deux cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, deux cases.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.

N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi, à la case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N le Chevalier prend le Pion du Roi contraire.
B la Dame à la 2. case de son Roi.
N le Chevalier donne échec à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend la Tour du Roi contraire, & donne échec.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N le Pion prend le Pion contraire, & donne échec à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Roi prend le Pion contraire.
N la Dame prend le Fou de la Dame contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 3 case du Fou de la Dame contraire.
N le Chevalier ou le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec & mat à la case du Roi contraire.

CHAPITRE XXVIII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Pion du Fou de la Dame, une case.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion prend le Pion contraire.
N la Dame prend le Pion du Roi contraire, donne échec.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N le Fou du Roi à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion de la Tour de la Dame, une case.
N le Fou du Roi à la 4 case de la Tour de sa Dame.
B le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
* B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Roi à la case de son Fou ou à la case de sa Dame.
B la Tour du Roi à la case de son Roi, dessus la Dame contraire.
N la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
B la Tour donne échec & mat à la case du Roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

N le Pion du Fou de la Dame, une case couvre.

B la Tour du Roi à la case de son Roi, dessus la Dame contraire, & la prendra.

CHAPITRE XXIX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.

N de même.

B la Dame à la 2 case de son Roi.

N de même.

B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.

N le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.

B la Tour prend le Fou du Roi contraire.

N le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.

B le Pion de la Dame, 2 cases.

N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

B le Pion du Chevalier du Roi, une case.

N le Pion prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.

B la Tour prend le Pion contraire.

N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.

N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.

B le Fou du Roi prend le Pion du Fou du

Roi contraire, & donne échec.
N le Roi prend le Fou du Roi contraire.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 3 case du Fou de son Roi.
N le Roi à la 3 case de son Chevalier.
B le Fou de la Dame prend la Dame contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de la Tour de son Roi.
B la Dame donne échec à la 4 case. du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

CHAPITRE XXX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion contraire.

N le Pion prend le Pion contraire.

B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.

N le Pion du Fou de la Dame, une case.

B le Pion de la Dame, deux cases.

N le Pion du Fou du Roi, une case, à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

B le Chevalier du Roi à la 4 case de la Tour de son Roi.

N le Fou du Roi prend le Pion de la Dame contraire.

B le Chevalier du Roi à la 4 case du Fou du Roi contraire.

N le Fou du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire, & donne échec.

B le Pion prend le Fou du Roi contraire.

N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.

B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, à la 4. case du Fou de son Roi.

N la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la 4. case du Fou de la Dame contraire.

B le Roi à la 2 case de son Fou.

N le Pion du Chevalier de la Dame, deux cases.

B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.

N le Pion de la Tour de la Dame, 2 cases.

B le Chevalier du Roi donne échec à la 3 case de la Dame contraire.

N le Roi à la case de sa Dame.

B la Dame prend le Pion contraire à la 4 case du Chevalier de son Roi.

N le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.

B le Chevalier donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à sa case.
B la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
B le Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame donne échec à la 3 case du Fou de la Dame contraire.
B le Roi à sa 2 case.
N la Tour du Roi à la case du Fou de son Roi.
B le Chevalier donne échec double à la 3 case de la Dame contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame donne échec à la case du Roi contraire.
N la Tour prend la Dame contraire.
B le Chevalier donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XXXI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du

Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion du Fou de la Dame, une case, couvre.
N le Fou du Roi à la 4 case de la Tour de sa Dame.
* B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
N le Pion du Fou du Roi, une case.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Pion, une case, à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
N le Pion, une case, à la 3 case du Fou du Roi contraire.
B la Dame à la 3 case de son Roi.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier du Roi à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Chevalier du Roi prend la Tour du Roi contraire.
N la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Pion du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi, à sa case.
B la Dame, à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi, à la 2 case de son Roi.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi, à la case de sa Dame.

B la Dame prend le Pion de la Tour du Roi contraire.

N la Dame prend la Dame contraire.

B la Tour prend la Dame contraire.

N le Pion de la Dame, une case.

B le Pion du Roi, une case, à la 3 case du Roi contraire.

N le Pion de la Dame, une case.

B la Tour donne échec à la case de la Tour du Roi contraire.

N le Chevalier du Roi couvre à sa case.

B le Fou de la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

N le Roi à sa case.

B la Tour prend le Chevalier contraire, & donne échec & mat.

Défense de ce coup.

* B le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.

N le Pion du Chevalier du Roi, une case à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.

B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, à la 4 case du Fou de son Roi.

N le Pion du Fou du Roi, une case.

B le Roi saute.

N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.

B le Fou prend le Pion contraire.

N la Dame à la 2 case du Chevalier de son Roi.

B la Dame à la 3 case de son Roi.

N le Chevalier de son Roi à sa case.

B la Tour du Roi à la 2 case du Fou du Roi contraire.

N la Dame à la 3 case du Chevalier de son Roi.
B la Dame à la quatriéme case du Fou de son Roi.
N le Pion de la Dame, une case.
B la Tour donne échec à la case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 2. case de sa Dame.
B le Fou du Roi à la 2 case du Fou du Roi contraire.
N la Dame à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Fou du Roi donne échec à la case du Roi contraire.
N le Roi à sa 3 case.
B le Pion de la Dame, une case, donne échec & mat.

CHAPITRE XXXII.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N de même.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N de même.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.
B le Pion de la Dame, deux cases.

N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

B le Pion du Fou de la Dame, une case, couvre.

N le Fou du Roi à la 4 case de la Tour de sa Dame.

B le Pion du Roi, une case.

N le Chevalier du Roi à la 4 case de la Tour de son Roi.

B le Roi saute.

N le Roi saute.

B le Chevalier du Roi à la case de son Roi.

N la Dame à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Dame.

N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.

B le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.

N le Pion du Fou de la Dame, une case.

† B le Chevalier de la Dame à la 4 case de son Roi.

N le Roi à la case de sa Tour.

B le Chevalier de la Dame à la 3 case de la Dame contraire.

N le Chevalier de la Dame à la 3 case de la Tour de sa Dame.

B le Chevalier de la Dame à la 4 case du Fou du Roi contraire, & prendra la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

B le Chevalier de la Dame à la 4 case de son Roi.

N le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases.

B le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.

N le Fou du Roi à la 2 case du Fou de sa Dame.
B la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la 2 case de son Chevalier.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

† B le Chevalier de la Dame à la 4 case de son Roi.
N le Chevalier du Roi à sa 2 case.
B le Chevalier du Roi prend le Pion contraire à la 4 case du Fou de son Roi.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Tour prend le Pion contraire.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Chevalier de la Dame donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de sa Tour.
B la Dame à la 4 case de son Roi, donnera mat forcé à la 2 case de la Tour du Roi contraire, ou prendra la Dame contraire.

CHAPITRE XXXIII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.

N le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
N le Pion du Roi prend le Pion du Fou Roi contraire.
B le Roi saute.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2 cases, couvre.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B la Tour du Roi à la case de son Roi.
N le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de son Fou.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 4. case de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Fou du Roi prend le Pion contraire à la 4. case du Fou du Roi contraire, & donne échec de la Tour.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame à la 4 case de son Roi.
N la Dame à la 3. case de la Tour de son Roi.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Chevalier de la Dame à la 3. case de sa Tour.

B le Chevalier à la 3. case de la Dame contraire.

N la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire.

B le Chevalier du Roi à la 4. case du Roi contraire.

N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.

B la Dame à la 4. case de la Tour du Roi contraire.

N le Pion du Chevalier du Roi, une case.

B le Fou du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.

N le Pion de la Tour du Roi prend le Fou du Roi contraire.

B la Dame prend la Tour du Roi contraire, & donne échec.

N la Dame prend la Dame contraire.

B le Chevalier donne échec à la 2. case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la 2 case du Fou de sa Dame.

B le Fou de la Dame donne échec à la 4. case du Fou de son Roi.

N le Pion de la Dame, une case couvre.

B le Fou de la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la 3. case de la Dame contraire.

N le Roi à la 2. case de sa Dame.

B la Tour donne échec & mat à la 2. case du Roi contraire.

CHAPITRE XXXIV.

Autre maniere de joüer.

BLanc, le Pion du Roi, deux cases.
Noir, de même.

N le Pion du Fou du Roi, deux cases.

N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Pion prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, deux cases.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Fou du Roi à la 3 case de sa Dame.
N la Dame à la 2 case de son Roi.
B de même.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
* B le Pion du Roi, une case.
N le Chevalier de la Dame prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion prend le Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier prend la Dame contraie.
B le Pion prend la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion de la Tour de la Dame, une case.
N le Fou du Roi à la 4 case de la Tour de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la 2 case de sa Dame, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Pion du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la seconde case de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame prend le Pion contraire à la 4 case de la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.

N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
N le Pion prend le Pion contraire.
B la Dame à la 2 case du Chevalier de son Roi.
N le Pion prend le Pion contraire, & donne échec de sa Dame.
B le Roi à la case de son Fou.
N le Pion prend le Chevalier du Roi contraire, fait Dame nouvelle, & donne échec.
B la Dame prend la Dame nouvelle.
N la Dame à sa case.
B la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour du Roi à la case de son Fou.
B le Chevalier donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa 2 case.
B le Fou de la Dame prend le Fou du Roi contraire, & donne échec.
N le Pion de la Dame, une case, couvre.
B le Pion prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Chevalier donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
N le Roi à sa case.
B la Dame prend le Chevalier contraire à sa 4 case.
N le Fou de la Dame à la troisiéme case de son Roi.
B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

N le Fou de la Dame couvre à la 2 case de sa Dame.
B la Dame donne échec à la 4 case de son Roi.
N la Dame couvre à la 2 case de son Roi.
B la Dame prend la Dame contraire, & donne échec & mat.

CHAPITRE XXXV.

Autre manière d'ordonner son jeu, & de se défendre, le Noir jouant le premier.

NOir, le Pion du Roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le Pion du Fou du Roi, deux cases.
B le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Fou de la Dame contraire.

N le Chevalier du Roi prend la Tour du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi, à la 3. case de son Fou.
N le Pion du Roi, une case.
B le Chevalier du Roi à la 4. case du Roi contraire.
N la Dame à la 2. case de son Roi.
B le Chevalier donne échec à la 3. case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Tour du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend la Tour du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la 2 case de son Fou.
B le Fou du Roi donne échec à la 4. case du Fou de sa Dame, & gagnera.

CHAPITRE XXXVI.

Autre maniére de joüer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
B le Pion du Roi prend le Pion contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3. case de son Fou.
B le Pion du Chevalier du Roi, 2. cases.
N le Fou du Roi à la 4. case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4. case du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4. case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.

B le Chevalier du Roi à la 4 case de son Fou.
N le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.
B le Roi à la case de sa Dame.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Chevalier du Roi à la* 4 case de la Tour de son Roi.
N le Chevalier du Roi donne échec à la 2 case du Fou du Roi contraire.
B le Roi à sa case.
N le Chevalier du Roi prend la Tour du Roi contraire.
* B le Chevalier du Roi donne échec à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Tour du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend la Tour du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à sa 2 case.
B le Pion, une case, & donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Roi à la 2 case de son Fou.
B la Dame prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Chevalier du Roi donne échec à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Chevalier.
B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Pion de la Dame, 2 cases, couvre.

B le Fou du Roi prend le Pion de la Dame contraire, & donne échec.
N la Dame prend le Pion du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 2 case du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Chevalier prend la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXVII.

Autre manière de jouer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion du Fou du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
N le Chevalier du Roi prend le Pion contraire à sa 4 case.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du contraire.
N le Chevalier du Roi couvre à la 2 case du Fou de son Roi.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi prend le Pion de la Dame contraire.

B le Fou de la Dame à la 4. case du Chevalier du Roi contraire, prendra la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXVIII.

Autre manière de jouer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
B le Pion du Roi prend le Pion contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi couvre à la 2 case du Fou de son Roi.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion de la Dame contraire.
B le Pion du Roi, une case à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Fou du Roi donne echec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

B le

B le Pion du Fou de la Dame, une case, couvre.

N le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire.

B la Dame donne échec à la 4 case de son Roi.

N le Roi à la case de son Fou.

B le Pion prend le Pion du Chevalier du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi prend le Pion contraire.

B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier de son Roi.

N le Roi à la case de son Fou.

B la Dame prend le Fou du Roi contraire, & donne échec.

N le Pion de la Dame, une case, couvre.

B le Chevalier prend le Pion contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIX.

Autre maniére de joüer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases. Blanc, de même.

N le Pion du Fou du Roi, 2 cases.

B le Pion du Roi prend le Pion contraire.

N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

B le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.

N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.

B le Pion du Chevalier du Roi, une case.

N le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.

N le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
B le Chevalier prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Pion de la Dame, 2 cafes.
N la Dame prend le Pion contraire à la 4 cafe du Fou de fon Roi.
B le Pion prend le Fou du Roi contraire.
N la Dame donne échec à la 4 cafe du Roi contraire.
B le Fou de la Dame couvre à la 3 cafe de fon Roi.
N la Dame prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame donne échec à la 4 cafe de la Tour du Roi contraire.
N le Roi, à la cafe de fon Fou.
B la Dame donne échec à la 4 cafe du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la cafe de fon Chevalier.
B la Dame prend le Pion contraire à la 4 cafe du Roi contraire.
N le Pion de la Tour du Roi, une cafe.
B le Fou de la Dame à la 4 cafe de fa Dame.
N la Dame, à la cafe du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion du Fou du Roi, 2 cafes.
N la Dame à la 3 cafe du Chevalier de fon Roi.
B le Pion du Fou du Roi, une cafe.
N la Dame à la 3 cafe du Fou de fon Roi.
B la Dame donne échec à la cafe du Roi contraire.
N la Dame couvre à la cafe du Fou de fon Roi.
B le Fou du Roi donne échec à la 4 cafe du Fou de fa Dame.

N le Roi à la 3 case de sa Tour.
B la Dame donne échec à la 3 case du Chevalier du Roi contraire.

CHAPITRE XL.

Autre maniére de jouer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Chevalier du Roi, à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
* B la Dame prend le Pion du Roi contraire, & donne échec.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 3 case de la Tour de son Roi.
B le Pion de la Tour du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend la Tour du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
B le Chevalier donne échec à la 3 case du Roi contraire.
N le Pion de la Dame prend le Chevalier du Roi contraire.

B la Dame prend la Dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B la Dame prend le Pion du Roi contraire, & donne échec.
N le Fou du Roi couvre à la 2 case de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 4 case de la Tour de son Roi.
B la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Chevalier prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame prend la Tour du Roi contraire, & donne echec.
N le Fou du Roi couvre à sa case.
B la Dame donne échec à la 4 case du Roi contraire.
N la Dame prend la Dame contraire.
B le Pion prend la Dame contraire.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion du Fou de la Dame, une case, couvre.
N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi gagnera.

CHAPITRE XLI.

Autre manière de jouer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
B la Dame prend le Pion du Roi contraire, & donne échec.
N le Fou du Roi couvre à la 2 case de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 3 case de la Tour de son Roi.
B le Pion de la Tour du Roi, prend le Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend la Tour du Roi contraire.
B la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour à la case du Fou de son Roi.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Dame, 2 cases, couvre.
N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.

B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Fou de la Dame, à la 2 case de sa Dame.
N le Pion de la Dame, 2 cases.
B le Chevalier de la Dame prend le Pion de la Dame contraire.
N le Pion prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Fou du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de sa Dame contraire.
N le Fou de la Dame couvre à la 2 case de sa Dame.
B le Fou du Roi prend le Fou de sa Dame contraire & donne échec.
N le Chevalier prend le Fou du Roi contraire.
B la Tour prend la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLII.

Autre maniére de jouer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi contraire.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.

N le Chevalier du Roi prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.

B la Dame prend le Pion du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi à la case de sa Dame.

B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

N la Dame à la 3 case de la Tour de son Roi.

B le Pion de la Tour du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.

N la Dame prend la Tour du Roi contraire.

B le Chevalier du Roi à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

N le Pion de la Dame, une case.

B le Chevalier prend le Pion du Fou du Roi contraire, & donne échec.

N le Roi à la 2 case de sa Dame.

* B la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

N le Fou du Roi à la 2 case de son Roi.

† B la Dame donne échec à la 4 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.

B la Dame donne échec & mat à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.

Défense de ce coup.

† B la Dame donne échec à la 4 case du Fou du Roi contraire.

N le Roi à sa case.

B la Dame prend le Fou de la Dame contraire, & donne échec.

N le Roi prend le Chevalier contraire.

B la Dame prend la Tour contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.

N la Tour à la case du Chevalier de son Roi.
B la Dame donne échec à la case de la Dame contraire.
N le Roi à sa 3 case.
B le Chevalier donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la 4 case de sa Dame.
B la Dame prend le Fou de la Dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

*B la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case du Roi contraire.
B le Roi à la 2 case de son Fou.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
B le Roi à la 2 case de son Chevalier,
N la Dame donne échec à la 4 case du Roi contraire.
B le Roi à la 2 case de sa Tour.
N la Tour du Roi à la case de son Chevalier.
B la Dame donne échec à la case de la Dame contraire.
N le Roi à sa 3 case.
B le Chevalier, ou le Fou du Roi prendra la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIII.

Autre maniére de joüer.

NOir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.

B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Pion du Roi, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Chevalier du Roi, 2 cases.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Tour du Roi, une case.
N le Fou du Roi à la 2 case du Chevalier de son Roi.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Roi.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Chevalier du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de la Tour de sa Dame.
B le Pion de la Tour de la Dame, une case.
N le Pion de la Dame, une case.
B le Fou de la Dame à la 2 case de son Chevalier.
N le Pion prend le Pion contraire.
B le Chevalier du Roi prend le Pion contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
B le Fou du Roi à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion prend le Pion du Fou de la Dame contraire.

N le Chevalier prend le Chevalier du Roi contraire.
B le Pion prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire, & donne échec du Fou de son Roi.
N le Fou de la Dame couvre.
B le Fou prend le Fou contraire, & donne échec.
N le Chevalier prend le Fou contraire.
B le Fou prend le Fou contraire.
N la Tour à la case du Chevalier de son Roi.
B le Pion prend la Tour de la Dame contraire.
N la Dame prend le Pion contraire.
B le Roi saute.
N la Tour prend le Fou de la Dame contraire.
B la Dame donne échec à la 2 case de son Roi.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Dame prend le Chevalier à la 3 case de la Tour de la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIV.

Autre manière de jouer.

Noir, le Pion du Roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
B de même.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
B la Dame à la 2 case de son Roi.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

B le Roi à la case de sa Dame.
N le Pion prend le Pion contraire à la 4 case du Roi contraire.
B la Dame prend le Pion contraire, & donne échec.
N le Fou du Roi couvre à la 4 case de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 3 case du Fou de son Roi.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Pion de la Tour du Roi, 2. cases.
N le Pion de la Tour du Roi, une case.
B le Pion prend le Pion du Chevalier du Roi contraire.
N le Pion de la Tour du Roi prend le Pion contraire.
B la Tour prend la Tour contraire.
N la Dame prend la Tour contraire.
B la Dame donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi à la case de sa Dame.
B le Chevalier du Roi prend le Pion contraire à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame prend le Pion contraire, & donne échec à la 4 case de la Dame contraire.
B le Fou de la Dame couvre à la 2 case de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier du Roi donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa case.
B le Chevalier donne échec double à la 3 case de la Dame contraire.

N le Roi à la case de sa Dame.
B la Dame donne échec à la case du Roi contraire.
N le Chevalier du Roi prend la Dame contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec & mat à la 2 case du Fou du Roi contraire.

CHAPITRE XLV.

Autre maniére de jouer.

NOir, le Pion du Roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Pion du Fou du Roi, 2 cases.
N le Fou du Roi prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Tour du Roi prend le Fou contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Pion du Chevalier, une case, couvre.
N la Dame prend le Pion de la Tour contraire.
B la Tour à la 2 case du Chevalier de son Roi.
N la Dame à la case de la Tour du Roi contraire.
B la Dame à la 4 case du Chevalier de son Roi.
N la Dame à la 3 case de la Tour de son Roi.
B le Pion prend le Pion contraire.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.

B la Dame à la 4. case du Fou de son Roi.
N la Dame à la 3 case de son Roi.
B la Tour à la 2. case du Fou de son Roi.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de sa Tour.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N le Chevalier de la Dame prend le Pion contraire.
B le Chevalier de la Dame, à la 3 case de son Fou.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Fou de la Dame à la 3 case de son Roi.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Chevalier de la Dame à la 4 case de la Dame contraire.
N la Dame à la 3 case de son Fou.
B la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N le Roi saute.
B le Chevalier donne échec à la 2 case du Roi contraire, prendra la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLVI.

Autre maniere de joüer, le Blanc commençant par le Pion du Fou du Roi.

BLanc, le Pion du Fou du Roi, deux cases.
N le Pion du Roi, 2 cases.
B le Pion du Fou prend le Pion du Roi contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.

B le Pion du Chevalier du Roi, une case, couvre.
N la Dame à la 4 case du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
B le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N la Dame à la 4 case du Fou de son Roi.
B le Pion du Roi, 2 cases.
N la Dame à la 3 case de son Roi.
B le Pion de la Dame, 2 cases.
N la Dame à la deuxiéme case de son Roi.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Dame à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion de la Tour de la Dame, une case.
N la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame à la 4 case de la la Tour de sa Dame, prendra la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLVII.

Autre maniére de jouer, le Blanc commençant par le Pion de la Dame.

BLanc, le Pion de la Dame, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou de la Dame, 2 cases.
N le Pion de la Dame, prend le Pion du Fou contraire.
B le Pion du Roi, une case.

N le Pion du Chevalier de la Dame, deux cases.
B le Pion de la Tour de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour de la Dame, prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Pion du Fou de la Dame prend le Pion contraire.
B la Dame à la 3. case du Fou de son Roi, prendra la Tour de la Dame contraire.

CHAPITRE XLVIII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le Pion de la Dame, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou de la Dame, 2. cases.
N le Pion de la Dame prend le Pion contraire.
B le Pion du Roi, 2 cases.
N le Pion du Chevalier de la Dame, deux cases.
B le Pion de la Tour de la Dame, deux cases.
N le Pion du Fou de la Dame, une case.
B le Pion de la Tour de la Dame, prend le Pion du Chevalier de la Dame contraire.
N le Pion prend le Pion de la Tour de la Dame contraire.
B le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
N le Pion de la Tour de la Dame, deux cases.
B le Pion du Chevalier de la Dame prend le Pion contraire.

N le Pion du Chevalier de la Dame, une case, à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion de la Dame, une case.
N le Pion du Roi, une case.
B le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.
N le Pion du Roi prend le Pion contraire.
B le Pion du Roi prend le Pion contraire.
N le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
B le Chevalier de la Dame à sa 3 case.
N le Fou du Roi, à la 2 case du Chevalier de sa Dame.
B le Pion du Fou de la Dame, une case à la 4 case du Fou de la Dame contraire.
N la Dame donne échec à la 2 case de son Roi.
B la Dame couvre à la 2 case de son Roi.
N la Dame prend la Dame contraire.
B le Fou du Roi prend la Dame contraire.
N le Fou du Roi à la case de sa Dame.
B le Fou du Roi donne échec à la 4. case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B le Pion du Fou de la Dame, une case, à la 3 case du Fou de la Dame contraire.
N le Fou du Roi à la 3 case du Chevalier de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la 3 case de son Roi.
N le Fou du Roi prend le Fou de la Dame contraire.
B le Pion du Fou du Roi prend le Fou contraire.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de son Fou.

B le Pion de la Dame, une case.
N le Pion du Chevalier du Roi, une case.
B le Pion de la Dame, une case à la 2 case de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame prend le Pion contraire.
B le Pion prend le Fou de la Dame contraire.
N le Chevalier de la Dame prend le Pion contraire.
B le Fou du Roi prend le Chevalier contraire.
N le Chevalier prend le Fou du Roi contraire.
B la Tour prend le Pion de la Tour de la Dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIX.

Autre maniére de joüer.

BLanc, le Pion de la Dame, deux cases.
Noir, de même.
B le Pion du Fou de la Dame, deux cases.
N le Pion du Fou de la Dame, 2 cases.
B le Pion de la Dame prend le Pion du Fou contraire.
N la Dame donne échec à la 4 case de sa Tour.
B la Dame couvre à sa 2 case.
N la Dame prend la Dame contraire.
B le Chevalier de la Dame prend la Dame contraire.
N le Pion de la Dame prend le Pion contraire.

B le Chevalier prend le Pion contraire.
N le Pion du Roi une case.
B le Chevalier de la Dame donne échec à la 3 case de la Dame contraire.
N le Fou du Roi prend le Chevalier de la Dame contraire.
B le Pion prend le Fou contraire.
N le Chevalier du Roi à la troisiéme case de son Fou.
B le Pion du Fou du Roi, une case.
N le Roi saute.
B le Pion du Roi, deux cases.
N le Pion du Roi, une case.
B le Pion du Chevalier de la Dame, une case.
N la Tour à la case de sa Dame.
B le Fou de la Dame à la 3 case de la Tour de sa Dame.
N le Chevalier du Roi à la case de son Roi.
B la Tour de la Dame à la case de sa Dame.
N le Fou de son Roi à la 3 case de son Roi.
B le Fou du Roi à la 4 case du Fou de sa Dame.
N le Fou de la Dame à la deuxiéme case de sa Dame.
B le Pion du Chevalier du Roi, une case.
N le Pion du Chevalier de la Dame, deux cases.
B le Fou du Roi à la 4 case de la Dame contraire.
N le Fou de la Dame à sa 3 case.
B le Fou de la Dame à la 4 case du Fou de la Dame contraire.
B le Fou de la Dame prend le Fou du Roi contraire.

B la Tour prend le Fou de la Dame contraire.

N le Chevalier de la Dame à la 2 case de sa Dame.

B le Pion du Chevalier de la Dame, une case.

N le Pion de la Tour de la Dame, deux cases.

B le Pion de la Tour de la Dame, une case.

N le Pion prend le Pion contraire.

B le Pion prend le Pion contraire.

N la Tour donne échec à la case de la Tour de la Dame contraire.

B le Roi à la 2 case de son Fou.

N la Tour à la case du Fou de sa Dame contraire.

B le Roi à la 2 case de son Chevalier.

N le Chevalier prend le Fou de la Dame contraire.

B le Pion prend le Chevalier contraire.

N le Pion du Chevalier de la Dame, une case.

B le Chevalier du Roi à la 2 case de son Roi.

N la Tour de la Dame à la 2 case du Fou de la Dame contraire.

B le Roi à la 2 case de son Fou.

N le Pion, une case à la 3 case du Chevalier de la Dame contraire.

B la Tour à la case du Chevalier de sa Dame.

N le Pion une case, à la case du Chevalier de la Dame contraire.

B le Roi à sa case.

N le Pion du Fou du Roi, une case.

B le Roi à la case de sa Dame.

N la Tour à la 4 case du Fou de la Dame contraire.
B la Tour prend le Pion contraire.
N le Roi à la 2 case de son Fou.
B la Tour donne échec à la 2 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Roi à sa 3. case.
B la Tour donne échec & mat à la 2 case du Roi contraire, & si le Noir avoit joué son Roi à la case de son Fou, le Blanc auroit poussé son Pion une case, auroit pris le Chevalier contraire, & auroit gagné.

CHAPITRE L.

Moyen le plus sûr pour faire marcher ses Pions, & de bien conduire son Roi à la fin du Jeu.

BLanc, le Roi à sa case.
B le Pion du Fou de la Dame à sa case.
B le Pion du Chevalier de la Dame à sa case.
B le Pion de la Tour de la Dame à sa case.

N le Roi à sa case.
N le Pion du Fou du Roi à sa case.
N le Pion du Chevalier du Roi à sa case.
N le Pion de la Tour du Roi à sa case.

Le Blanc commence.

B le Pion de la Tour de la Dame, deux cases.
N le Roi à la 2 case de sa Dame.
B le Pion de la Tour de la Dame, une case à la 4 case de la Tour de la Dame contraire.

N le Roi à la 3 case du Fou de sa Dame.
B le Pion de la Tour du Roi 2 cases.
N le Pion de la Tour du Roi, 2 cases.
B le Pion du Chevalier de la Dame, 2 cases.
N le Pion du Chevalier du Roi 2 cases.
B le Roi, à la 2 case de son Fou.
N le Pion du Fou du Roi, 2. cases.
B le Roi à la 3 case de son Chevalier.
N le Pion de la Tour du Roi, une case, & donne échec à la 4 case de la Tour du Roi contraire.
B le Roi à la 3 case de sa Tour.
N le Pion du Fou du Roi, une case, à la 4 case du Fou du Roi contraire.
B le Roi à la 4 case de son Chevalier.
N le Roi à la 2 case du Chevalier de sa Dame.
B le Pion du Chevalier de la Dame, une case, à la 4 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Roi à la 2 case du Fou de la Dame.
B le Pion du Fou de la Dame une case à la 4 case du Fou de la Dame contraire.
N le Roi à la 2 case du Chevalier de sa Dame.
B le Pion du Chevalier de la Dame, une case à la 3 case du Chevalier de la Dame contraire.
N le Roi à la case du Chevalier de sa Dame.
B le Pion, une case à la 3 case de la Tour de la Dame contraire.
N le Roi à la case de la Tour de sa Dame.
B le Pion de la Tour de la Dame, une case à la 2 case de la Tour de la Dame contraire.
N le Roi à la 2 case du Chevalier de sa Dame.
B le Pion du Fou de la Dame, une case, & donne échec à la 3 case du Fou de la Dame contraire.

N le Roi à la case de la Tour de sa Dame.

B le Pion du Fou de la Dame, une case à la 2 case du Fou de la Dame contraire.

N le Roi à la 2 case du Chevalier de sa Dame.

B le Pion de la Tour de la Dame, une case, fait Dame nouvelle, & donne échec.

N le Pion prend la Dame nouvelle.

B le Pion du Fou de la Dame, une case, fait Dame nouvelle, & donne échec & mat.

CHAPITRE LI.

Jeu de Partie en plusieurs façons.

Blanc, le Roi à la 2 case de son Fou.

N le Chevalier du Roi à la case du Chevalier du Roi contraire.

N le Roi à la 2 case de la Tour du Roi contraire.

N le Pion de la Tour du Roi à la 3 case de la Tour du Roi contraire.

N le Pion du Chevalier du Roi à la 3 case du Chevalier de son Roi.

Le Blanc jouera le premier, & donnera mat au Noir en quatre coups.

B le Chevalier du Roi à la 3 case du Fou du Roi contraire.

N le Pion du Chevalier du Roi, une case à la 4 case du Chevalier de son Roi.

B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier de son Roi.

N le Roi à la case de la Tour du Roi contraire.

B le Roi à la case de son Fou.
N le Pion de la Tour du Roi, une case à la 2 case de la Tour du Roi contraire.
B le Chevalier du Roi donne échec & mat à la 2 case du Fou de son Roi.

CHAPITRE LII.

Autre Jeu de Partie.

BLanc, le Roi à la case du Fou du Roi contraire.
B la Tour de la Dame à la case de sa Dame.
B la Tour du Roi à la case du Fou de son Roi.
B le Chevalier du Roi à la troisiéme case du Fou de son Roi.
B le Pion du Roi à la 4 case de son Roi.

N le Roi à sa 3 case.
N le Pion du Roi à la 4 case de son Roi.
N la Dame à la 4 case de la Tour de la Dame contraire.
N la Tour de la Dame à la 2 case du Chevalier de sa Dame.
N le Chevalier de la Dame à la 3 case de son Fou.
N le Chevalier du Roi à la 3 case de la Tour de son Roi.
N la Tour du Roi à la 3 case du Chevalier de son Roi.
N le Pion de la Tour de la Dame à la 3 case de la Tour de sa Dame.
N le Pion du Chevalier de la Dame à la 3 case du Chevalier de sa Dame.

Le Blanc commencera, & donnera mat au Noir en trois coups.

B le Chevalier du Roi donne échec à la 4 case du Chevalier du Roi contraire.
N la Tour prend le Chevalier du Roi contraire.
B la Tour du Roi donne échec à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi prend la Tour du Roi contraire.
B la Tour de la Dame donne échec & mat à la 3 case de la Dame contraire.

CHAPITRE LIII.

Autre Jeu.

BLanc, le Roi à la 4 case du Roi contraire.
B la Tour du Roi à la 4 case du Fou du Roi contraire.
B la Tour de la Dame à la 4 case de la Dame contraire.

N le Roi seul à sa 2 case.

Le Blanc jouera le premier, & donnera mat au Noir en trois coups, à condition de jouer ses trois pièces l'une après l'autre.

B la Tour du Roi à la case de son Fou.
N le Roi à sa case.
B le Roi à la 3 case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à la case de son Fou.
B la Tour de la Dame donne échec & mat à la case de la Dame contraire.

Autre

CHAPITRE LIV.

Autre Jeu.

BLanc, le Roi à la quatriéme case du Roi contraire.
B la Dame à sa deuxiéme case.

N le Roi à la case du Chevalier du Roi contraire.
N le Piou du Fou du Roi à la seconde case du Fou du Roi contraire.

Le Blanc commencera de cette façon, parce que s'il jouoit autrement, il seroit Pat forcé.

B le Roi à la quatriéme case de son Fou.
N le Pion une case, fait Dame nouvelle.
B le Roi à la troisiéme case de son Chevalier, & donnera mat au noir le coup suivant.

CHAPITRE LV.

Autre Jeu.

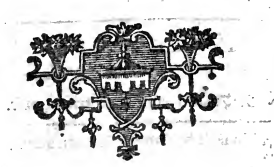
NOir, le Roi seul à sa quatriéme case.

B la Tour de la Dame à la quatriéme case de sa Dame.
B la Tour du Roi à la quatriéme case du Fou de son Roi.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de la Dame contraire.
B le Chevalier du Roi à la 3 case du Fou du Roi contraire.

Le Blanc donnera mat au Noir justement en quatre coups.

B le Chevalier de la Dame donne échec à la seconde case du Fou du Roi contraire.
N le Roi à sa troisiéme case.
B le Chevalier du Roi à la seconde case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi à la seconde case.
B le Chevalier de la Dame à la troisiéme case de la Tour du Roi contraire.
N le Roi, où il voudra.
B la Tour du Roi donne échec & mat à la quatriéme case de son Roi.

Fin du Jeu des Echecs.



LE JEU DU TRICTRAC.

CHAPITRE PREMIER.

De ce qu'il convient avoir pour ce Jeu, & de ce qu'il y faut d'abord observer.

IL faut, pour jouer au *Trictrac*, avoir quinze *Dames* de chaque côté, noires ou blanches; des *Dez*, trois *Jettons* pour marquer les *points*; & deux *Fiches* pour mettre dans les *trous*, qui sont les marques des *Parties* qu'on gagne.

Les *Dez* doivent être les plus quarrez qu'il est possible. On estime plus les moyens ou les petits, que ceux qui sont plus gros; si ce n'est les Vieillards, & ceux qui ont la vuë courte, qui préférent les derniers aux autres. Comme les *Dez* qu'on jette au *Trictrac*, importunent un peu les oreilles, on a trouvé l'invention d'en garnir le dedans de velours, où ces *Dez* alors ne font plus de bruit.

On ne jouë ordinairement que deux au *Trictrac*, & avec deux *Dez*; ce sont les Joueurs eux-mêmes qui les mettent dans leurs *Cornets*.

On commence ce *Jeu* par faire deux ou trois *piles de Dames*, qu'on pose sur la premiére *Fléche du Trictrac*; & lorsqu'on se place pour jouer, il ne faut jamais que ce soit à contre-jour; la commodité des Joueurs

semble le vouloir ainsi. Si c'est à la chandelle qu'on jouë, on n'a point de régles à garder là-dessus, & il est indifférent de quel côté on place les *piles des Dames*.

A l'égard des *Dames*, les blanches sont les *Dames d'honneur* ; c'est pourquoi par honnêteté, on les presente toûjours aux personnes qu'on considére.

L'honnêteté exige aussi qu'on donne le choix des *Cornets*, & qu'on presente le *Dez* à celui pour lequel on a de la considération, pour tirer à qui l'aura ; ou bien qu'on lui donne les deux *Dez* pour tirer *coups & Dez* ; auquel cas celui qui a de son côté le *Dez* qui marque le plus haut *point*, gagne la *primauté*.

On peut s'associer, si l'on veut, au *Trictrac*, pour jouer tour-à-tour ; ou si l'on se sent foible, il est loisible de prendre un Conseil, du consentement de celui contre lequel on jouë, sans cela, c'est une malhonnêteté à celui qui s'ingéreroit de le faire, même par quelque signe, qui marqueroit à un des Joueurs qu'il se trompe à son desavantage.

CHAPITRE II.

Des noms différens qu'on donne aux Dez, & de l'ordre qu'on doit garder en jouant.

CErtaines régles de bon sens veulent, quand on a jetté les *Dez*, de nommer toûjours le premier, celui qui améne le plus de points ; & dire, par exemple, *quatre & trois ; cinq & quatre ; deux & as* ; ainsi du reste.

On apelle au Trictrac, *nombres simples*, ceux qu'on améne impairs, comme *quatre & trois ; cinq & deux*, &c. & *doublets* ceux qui viennent égaux, comme *deux trois*, *deux six*, *deux cinq*, & le reste.

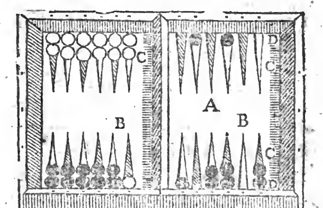
Les *doublets* se nomment différemment ; on apelle les deux *as*, *Ambezàs*, *Bezet*, ou *tous les as* ; les *deux deux*, *Doubles-deux* ; les *deux trois*, *Ternes* ; les *deux quatre*, *Carnes* ou *Carmes*, les *deux cinq*, *Quines* ; & les *deux six*, *Sonnes*, ou *Sannes*.

Avant que de passer outre, il est bon que les Novices en ce Jeu, aprennent dans la *Figure* qui suit, ce que c'est que *Fléche* ou *Lame* dans un Trictrac, *Coin de repos* & *Table*, ce que d'autres apellent *Tablier*.

Explication de la Figure qui suit.

A. *Table* ; B. *Fléches*, ou *Lames* ; C. *Coin de repos* ; D. où l'on peut placer les *piles des Dames* ; c'est à droite ou à gauche, il n'importe, & ce *Coin de repos* est toûjours dans la *Table* où ne sont point les *Dames*.

Tas. 1. 2. 3. 4 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas de 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10 11. Coin de bois repos.

Pour jouer avec ordre, on observera que si l'on améne d'abord *Ambezas*, de jouer deux

Dames de la pile ; & de les accoupler sur l'*As*, qui est la *fléche*, qui joint celle sur laquelle sont ces Dames empilées ; on nomme cela *abattre du bois*. On fait autrement, si on veut, en jouant une Dame seule, & la mettant sur la seconde *fléche* ; cela s'apelle jouer *tout d'une* : c'est la même chose à l'égard de tous les autres nombres qu'on peut abattre, ou jouer tout d'une Dame, si vous en exceptez six & cinq, qu'on doit abattre absolument, quand on l'améne le premier coup, parce que les régles du Jeu ne permettent point qu'on mette une Dame seule dans le coin de repos.

Il est de la prudence du Joueur, autant qu'il le peut, d'accoupler deux Dames ensemble ; cette maniére de jouer s'apelle *caser* ; & on commence à caser d'abord dans la table, où les Dames sont en piles, qui est pour l'ordinaire la premiére : on passe ensuite dans celle du coin de repos, quelquefois même dans celle de sa partie, quand le progrès du Jeu y conduit.

Un Joueur ne doit jamais compter pour jouer les nombres qu'il a amenez, la fléche d'où il part, soit qu'il abatte du bois, ou qu'il jouë en commençant, ou dans le cours du Jeu.

CHAPITRE III.

De quelques observations à l'égard des Dez.

ON sçait qu'on jouë au Trictrac avec des Cornets ; & pour l'ordinaire on doit jetter les *Dez* rondement, & sans vétiller.

Il faut les pousser de la maniére qu'ils touchent à la bande de la table, qui est du côté de celui contre lequel on jouë.

Tous *Dez* aſſis ſur leur cube ſont bons, pourvû qu'ils ſoient dans le Trictrac, non l'un ſur l'autre, ou ſur la bande du Trictrac, ou bien qu'ils ſoient dreſſez l'un contre l'autre.

Le *Dez* eſt encore de bon jeu ſur une ou deux Dames, ſur les jettons, & ſur l'argent, s'il y eſt bien aſſis, & de maniére que portant, l'autre *Dez* ne puiſſe tomber.

On apelle un *Dez* en l'air, lorſque poſant ſur une Dame, en étant ſoutenu par la bande du Trictrac, il tombe en tirant doucement cette Dame, pour lors il ne vaut rien, & le Joueur doit retirer le coup; au lieu que s'il tient, on n'a rien à dire.

Le *Dez* eſt bon auſſi, lorſque par hazard il en ſaute un dans une des tables du Trictrac, & que l'autre demeure ſeul dans celle où on l'a jetté.

On peut arrêter du fond d'un cornet le *Dez* qui piroüette trop long-tems, ſans croire qu'on y entende fineſſe, la chute en étant incertaine.

Change de *Dez* qui veut, & autant de fois qu'il en prend envie; cela eſt permis, ainſi que de rompre le *Dez* de ſon Adverſaire, quand on craint quelque coup.

Cependant, ſi, en commençant le jeu, on étoit convenu de ne point rompre, il faudroit bien s'en donner de garde; & au cas qu'on le fît impunément, celui à qui on rompt, peut jouer tel nombre qu'il voudra, à moins qu'il n'y ait eu d'autres peines impoſées dans la convention, comme, par exemple, de fixer une certaine ſomme, ou tel nombre de points ou de trous qu'on jugera à propos.

CHAPITRE IV.

Ce que c'est proprement qu'un Jan en fait de Trictrac ; combien il y en a de sortes, & ce qu'il y faut remarquer.

UN *Jan* au Trictrac, n'est autre chose qu'un coup qui aporte du profit, ou de la perte aux Joueurs, & quelquefois l'un & l'autre tout ensemble.

D'autres disent qu'un *Jan* au Trictrac se dit lorsqu'il y a douze Dames abattuës deux à deux, qui font le plain d'un des côtez du Trictrac.

On compte de plusieurs sortes de *Jans* ; sçavoir, le *Jan de trois coups* ; le *Jan de deux tables* ; le *contre-Jan de deux tables* ; le *Jan de Mézeas* ; le *contre Jan de Mézeas* ; le *petit Jan* ; le *grand-Jan* ; le *Jan de retour*, le & *Jan qui ne peut*. Tous ces noms qu'on donne à ces differens *Jans*, ne se prononcent point en jouant ; on se contente de les penser, & de les marquer.

Du Jan de trois coups.

LOrsqu'en commençant une Partie, on abat en trois coups six Dames de suite, depuis la pile jusqu'où est comprise la case de *Sannes*, cela s'apelle un *Jan de trois coups* ; il vaut ordinairement quatre points à celui qui le fait, & non davantage, ne pouvant se faire par *doublets*.

Pour que ce *Jan* profite, les régles du Jeu n'obligent point à jouer le dernier coup ; on peut seulement marquer quatre points pour son *Jan*, & faire une case dans son *grand Jan*, avec le bois abattu dans le petit.

Ce que c'est que le grand & petit-Jan.

La seconde table s'apelle *grand-Jan*, parce que c'est l'endroit où on le fait : & le *petit-Jan* est la table où est le tas ou la pile des Dames, parce que c'est-là où il se fait; c'est pourquoi il n'est pas besoin d'abattre le dernier coup.

On remarquera qu'avant que de caser dans le *grand-Jan*, ou même de toucher son bois, il faut toûjours marquer quatre points pour son *Jan*; faute de quoi la Partie adverse les marque à son avantage ; ce qui s'apelle au Trictrac, *envoyer à l'Ecole*. Cette régle regarde généralement tous les autres coups, ou *Jans* de ce Jeu.

Du Jan de deux Tables.

On apelle *Jan de deux Tables*, celui qui se fait, quand au commencement d'une Partie on n'a que deux Dames abattuës & placées ; de sorte que de votre *dez* vous pouvez mettre une de ces Dames dans votre coin de repos, & l'autre dans celui de votre adverse Partie.

Jan de deux tables est un des hazards du Trictrac, qui tourne à l'avantage de celui qui le fait ; il vaut quatre points par simple, & six par *doublet*, qu'il faut marquer, quoiqu'on ne puisse pas placer ces Dames dans l'un ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux Dames à la fois ; cependant, parce qu'on a la puissance de les y mettre, on en tire le profit.

Ce que c'est que le contre-Jan de deux Tables.

Si votre Adversaire a son coin rempli, & que vous n'ayez que deux Dames abattuës en

tout votre Jeu, dont vous battez les deux coins; c'est alors un *contre-Jan de deux tables*, qui est pour vous un *Jan qui ne peut*, & qui donne à celui qui jouë contre vous, les points dont on vient de parler ci-dessus, & pour lesquels vous l'*envoyez à l'école*, s'il oublie de les marquer.

Ce qu'on entend par Jan de Mézeas.

Il se fait, quand au commencement d'une Partie, on s'est saisi de son coin de repos, sans avoir aucune autre Dame abattuë dans tout son Jeu. Ce *Jan* vaut quatre points, lorsqu'on améne un *As*; au lieu qu'il en vaut six, si l'on en améne deux.

Du contre-Jan de Mézeas.

Ce coup arrive rarement, & voici néanmoins ce que c'est; il se fait, lorsque commençant une Partie, vous avez rempli votre coin sans avoir aucune Dame abattuë, après que votre adversaire s'est emparé du sien; & ce *contre-Jan* lui profite de quatre points par simples, & de six par *doublet*.

Explication du petit-Jan.

Un Joueur a *petit Jan*, quand il a douze Dames toutes couvertes dans la table où les autres sont en piles. Quand ce *Jan* vient par simples, on le compte pour quatre, & pour six par *doublet*; huit par deux moyens simples, & douze par trois moyens, c'est-à-dire, quatre pour chaque moyen, par *doublet*, & douze par deux.

Avant que de faire la case qui reste, on aura soin toûjours de marquer les coins qu'on gagne par le coup qui acheve *le petit-Jan*.

qui arrive plûtôt par les *dez* qui aménent quatre & trois, ou cinq & deux, que par ceux qui aménent six & *As*.

Il est avantageux, autant qu'on le peut, de ne point perdre ce *petit-Jan*, d'autant que chaque coup de *dez* qu'on jette, on gagne quatre points par simples, & six par *doublet*.

Du grand-Jan.

Le *grand-Jan* est aussi avantageux pour celui qui le conserve à chaque coup de *dez* qu'il jette, que le *petit-Jan*; & il le fait lorsqu'on a douze Dames couvertes dans la seconde table du Trictrac, qui est celle où les piles des Dames ne sont point; & quand le *grand-Jan* est rempli, on gagne autant qu'au *petit*; sçavoir, quatre points pour chaque moyen simple, & six par *doublet*.

Ce qu'on apelle Jan de retour.

On ne peut faire un *Jan de retour*, qu'on n'ait rompu son *grand-Jan*, d'autant qu'il faut se servir des mêmes Dames qui le composoient; & pour y parvenir, on passe ses Dames dans la premiére table de son adversaire, & on les conduit dans la seconde, qui est celle où étoient d'abord les tas de bois, ou les Dames de celui contre qui on jouë; & si-tôt que les cases de cette derniére table sont remplies, c'est alors que le *Jan de retour* est fait.

On ne sçauroit passer, que la fléche, sur laquelle on prend passage, ne soit absolument nuë; autrement, le passage est fermé, s'il y a une Dame: c'est un passage pour la battre, & même une autre qui seroit plus loin; mais on ne pourroit pas passer pour cela.

Tant qu'on garde son *Jan de retour*, &

lorſqu'on le fait, on profite autant qu'au *grand* & *petit-Jan.*

On ſçaura, pour régle générale, que qui ne peut jouer tous les nombres qu'il a fait au *Jan de retour*, perd deux points pour chaque Dame qu'il ne peut jouer, ſoit qu'il ait joué par ſimple, ou par *doublet.*

Quand le *Jan de retour* eſt rompu, on leve à chaque coup, ſelon les *dez*, les *Dames* du Trictrac, & celui qui a plûtôt fait, gagne quatre points par ſimple, & ſix par *doublet*: après quoi on empile derechef les bois, pour recommencer à abattre des Dames, & faire de nouveaux plains, juſqu'à ce qu'on ait gagné les douze trous, qui font le tour, ou la Partie complette du Trictrac.

Du Jan de récompenſe.

On fait un *Jan de récompenſe*, lorſque le nombre de points produit par les *dez* jettez, tombe, en les comptant ſur une Dame découverte de ſon adverſaire.

Le gain qu'on fait dans la table du coin de repos, & celle du *petit-Jan* ſont différens; dans la premiére, on ne gagne ſur chaque Dame découverte que deux points par ſimple pour chaque moyen, & quatre points par *doublet*; au lieu que dans la derniére on profite de quatre points par ſimple, & de ſix par *doublet*: mais ſi on bat par deux maniéres ſimples, on gagne huit points, & douze par trois.

On apelle une *Dame découverte*, celle qui eſt ſeule ſur une fléche; & *caſe* lorſqu'il y en a deux accouplées, & pour lors c'eſt un paſſage fermé, parce qu'alors les Dames ſont couvertes.

Le *Jan de récompenſe* arrive quantité de fois

dans le Jeu de Trictrac, comme on vient de le voir; & il se fait encore, quand s'étant saisi de son coin de repos, on bat celui de son adversaire qui est vuide; & pour lors on gagne quatre points par simples, & six par *doublet*.

Du Jan qui ne peut.

On fait *Jan qui ne peut* toutes les fois que les nombres de points qu'on améne tombent sur une Dame découverte de l'adversaire, & que les cases ferment les passages; & il se fait encore au *Jan de retour*, lorsque vous ne pouvez jouer les nombres que vous avez amenez.

Comme il y a bien des coups dans tous ces *Jans* qui ne tombent point d'abord sous l'intelligence de ceux qui commencent à jouer le Trictrac, les démonstrations qu'ils en trouveront dans la suite, leur donnent là-dessus toute sorte d'éclaircissement.

CHAPITRE V.

Instructions essentielles pour aprendre à marquer les points qu'on gagne.

VOici des Instructions ausquelles il est bon que ceux qui veulent aprendre le Jeu du Trictrac, fassent une serieuse attention.

I. On n'a donc pas plûtôt jetté le *dez*, qu'on doit voir le gain ou la perte qu'on fait, avant que de toucher son bois; car en fait de ce Jeu, bois touché, suposé être joué; si ce n'est néanmoins quand les Dames touchées ne peuvent point absolument être jouées, ce qui arrive lorsque quelqu'une donne dans un coin qui n'est pas encore pris, ou qu'une autre ne sçauroit entrer, ni sortir seule; ou bien qu'elle donne dans le *grand-Jan* de celui contre qui vous jouez avant qu'il soit rompu.

Tels coups arrivent quelquefois imprudemment, lorsque ne devant pas jouer ses *Dames*, mais seulement regarder la couleur de la fléche; pour compter plus aisément ce qu'on gagne, on vient à les toucher, & on évite cet inconvénient, lorsqu'avant que de porter la main sur ce bois, on dit, *j'adoube*; & cela suffit pour marquer que votre dessein n'est pas de jouer en touchant votre bois.

II. Observez toûjours de marquer les points que vous gagnez, avant que de toucher vos *Dames*; autrement celui qui joue contre vous sera en droit de vous *envoyer à l'école*; c'est-à-dire, de marquer pour lui ce qui auroit dû retourner à votre avantage, sans compter celui que vous lui donnez sur les Dames que vous lui battez par *Jan qui ne peut*.

III. Selon les Régles du Trictrac, quand on a gagné deux points, on doit les marquer au bout, & devant la fléche de l'*As*. Quatre points devant la lame du trois (lame ou fléche, c'est la même chose) ou plûtôt entre la lame du trois & celle du quatre; six points devant celle du cinq, ou contre la bande de séparation devant la fléche du six. On marquera dix points devant la fléche du neuf ou du dix; pour douze points, qui font le trou, ou partie double ou simple, ils se marquent avec une fléche sur la bande du Trictrac, à commencer du côté où les *Dames* sont en tas.

IV. On *envoye à l'école* celui contre qui l'on jouë, lorsqu'ayant jetté le *Dez*, il jouë ce qu'il a amené, avant que de marquer ce qu'il gagne, par *Jan de récompense*; & l'on marque pour soi les points qu'il gagne, avec ce qu'il perd par obstacles sur les *Dames* qu'on a découvertes, & qu'il bat contre lui par *Jan qui ne peut*.

V. L'*école* eſt encore pour l'adverſe Partie, lorſque, par exemple, après avoir jetté le *dez*, voyant qu'il n'y a rien pour vous, vous jouez ce que vous amenez; & que celui contre qui vous jouez, ne marque pas ce que vous lui donnez par obſtacles, & jette le *dez* ſans l'avoir marqué, alors auſſi vous ne manquez point de marquer à votre avantage les points qui étoient pour lui.

VI. Celui, qui comptant ce qu'il gagne, dit, *je gagne huit*, & ne marque que ſix points, peut être *envoyé à l'école*, ſi-tôt qu'il a touché ſes *Dames* pour jouer.

VII. On envoye à l'*école*, de deux points, celui, qui au contraire accuſe ſix points, & en marque huit, ſi-tôt qu'il a lâché ſon Jetton, avant même que d'avoir porté la main ſur ſon bois; étant une régle au Trictrac, que Jetton lâché, ſupoſe l'*école* faite, & qu'on peut reculer ſans y être envoyé.

VIII. Il faut remarquer que celui qui d'un coup gagne pluſieurs points, il eſt en droit de marquer quatre, puis huit ou dix points, & enfin la Partie, pourvû qu'il les marque avant que de porter la main ſur ſon bois, ou qu'en l'y portant; il diſe, *j'adoube*; car alors ce terme le met à couvert de tous inconvéniens, outre qu'il eſt toûjours loiſible d'avancer.

IX. Celui qui jette le *dez*, doit toûjours marquer les points qu'il gagne, avant que celui contre qui il jouë, ſoit en droit de marquer ce qu'il perd.

X. Le Joueur qui marque le trou, ou la Partie, efface tous les points de ſon adverſaire. Toutes les Régles dont on vient de parler ſont eſſentielles, à ſçavoir à ceux qui veulent aprendre le Jeu du Trictrac; c'eſt pourquoi

ils ne sçauroient y trop faire d'attention. Passons à d'autres articles qui ne sont pas moins nécessaires.

CHAPITRE VI.

De la Bredouille.

ON se sert de ce terme, quand un Joueur gagne douze points de suite ; & alors il marque deux Parties, au lieu d'une. On apelle ces coups *Partie Bredouille.*

Il est néanmoins une exception qu'il faut remarquer : car, par exemple, un Joueur prend souvent douze points sans interruption, & même davantage, sans qu'il gagne *Partie Bredoüille* ; voici pourquoi.

Un Joueur gagnera quatre points d'un coup de *dez* ; son adversaire jouera ensuite, & aménera un *Sonné* ou une *Quine*, qui lui vaudra six, sur une Dame qu'il battra par passage ouvert, & du même coup, ce premier Joueur gagnera douze points sur deux *Dames* qu'il battra par impuissance ; ou *Jan qui ne peut*, celui contre qui il joüe gagnera douze points de suite ; mais puisque ce n'est qu'après coup, parce que son adversaire avoit quatre points, celui-là ne marquera qu'un trou sans bouger, d'autant que les quatre points que celui-ci avoit, & que l'autre a interrompu par les six qu'il a gagnez, étant comptez les premiers, sur les douze de son adverse Partie, gagnez de suite, sont réputez être restez de ces douze qui ne sont venus qu'après les quatre qui lui restent, sa Partie simple marquée.

Voici une remarque d'importance en fait de Trictrac ; on supose qu'on ait huit points simples ; & que celui contre qui on joüe, en ait

autant en *Bredoüilie*, & que d'un coup de *dez* on gagnât dix-huit points; alors comme 18. & 8. font 26. on marque Partie, une, deux & trois, & deux points sur l'autre nombre, servant à gagner un trou.

Quand il est question de montrer la différence qu'il y a entre le double & le simple, il faut que le Joueur, qui le premier gagne des points, les marque avec un seul jetton; & que celui qui interrompt & gagne après, les marque avec deux: si le premier gagne encore des points, les régles veulent qu'il les marque, & ôte un jetton à celui contre qui il jouë; & s'il y manque, on lui dit de le faire pour faire voir qu'il est *débredoüillé*; autrement son Adversaire l'ôte lui-même; ce qu'on ne doit point attendre par honnêteté.

On est toûjours reçû à dire qu'on est *débredoüillé*, jusqu'à ce que celui contre qui l'on jouë, ait marqué la Partie; & pour cela, s'il la marque double, on lui dit qu'il est *débredoüillé*; au lieu que si l'on attendoit que la Partie fût marquée, & qu'on eut joué quelques coups depuis, il ne seroit plus tems, à moins que l'Adversaire ne voulût convenir de bonne foi qu'il est *débredouillé*.

C'est toute autre chose à l'égard de celui, qui étant en droit de marquer en *bredoüille* les points qu'il gagne, les marque seulement avec un jetton; car du moment qu'il a touché sa *Dame*, ou jetté le *dez*, il n'est plus reçû à dire qu'il doit être en *bredouille*

On n'envoye point à l'*école* celui qui gagnant *Partie bredouille*, la marque seulement simple. Mais aussi quand il est tombé en cette faute, qui est un manque d'attention, il ne peut plus dire qu'il a oublié de marquer la Partie double.

CHAPITRE VII.

Ce que c'est que le coin de repos, & des Observations qui le regardent.

IL est certain qu'une des meilleures maximes du Trictrac, est de s'emparer le premier du coin du repos, nommé ainsi, parce que celui qui l'a pris est tranquile; n'apréhendant point d'être battu par son Adversaire; & ce coin est toûjours la onziéme case, ou fléche, sans compter celle où les *Dames* sont empilées.

Quiconque veut s'emparer de son coin, doit toûjours, s'il est possible, avoir des *Dames* sur les cases de *Quine* & de *Sanne*, apelées en ce Jeu, les *Coins Bourgeois*.

Le coin de repos se prend par puissance, ou par effet; dans le premier cas, c'est lorsque celui contre qui l'on jouë, n'a pas le sien, & que du *dez* que vous jettez, vous pouvez mettre deux *Dames* dans son coin; ce qu'il ne faut pourtant pas faire, empêchant par-là votre Adversaire de faire son *Grand-Jan*, quoique vous en ayez la puissance, vous étant plus avantageux de prendre votre coin.

On le prend par effet, lorsque de votre *dez* vous avez deux *Dames* qui battent votre coin.

Comme on ne peut se saisir de son coin qu'avec deux *Dames*, les Régles du Jeu ne permettent pas aussi qu'on le quitte, qu'en les levant toutes deux ensemble.

Qui s'empare de son coin par effet, n'est plus en droit de le prendre par puissance: car lorsque celui contre qui l'on jouë, s'est saisi du sien, cette puissance vous est ôtée.

CHAPITRE VIII.

De la manière de compter ce qu'on gagne, ou ce qu'on perd.

IL faut remarquer au Trictrac, que lorfqu'on s'eft faifi de fon coin, & que celui contre qui on joue, n'a pas le fien, chaque coup de *dez* vaut quatre ou fix points, fi on bat fon coin de deux Dames; c'eft-à-dire, fix par *doublet*, & quatre par fimple.

Supofez donc que le Jeu foit difpofé, comme dans cet exemple, & qu'on ait les *Dames* noires; fi on amenoit fix & cinq, on battroit le coin de fon homme par un moyen fimple, qui vaudroit quatre points; on le battroit du fix, en comptant depuis la fixiéme fléche (c'eft-à-dire, immédiatement après) ou du cinq en comptant depuis la feptiéme.

On doit remarquer, qu'outre cela, on gagneroit encore quatre points fur la *Dame* qu'il a découverte en la huitiéme cafe, ou fléche, c'eft la même chofe, parce qu'on battroit cet Adverfaire par deux moyens; & que dans la feconde table, qui eft celle du *Grand-Jan*, chaque moyen fimple vaut deux points. Le premier moyen par lequel on le battroit, feroit du cinq, en comptant depuis la dixiéme cafe; & le fecond, en affemblant les fix & cinq qui font onze, & comptant depuis la quatriéme cafe; ce qui produit quatre points fur la *Dame*, que celui contre qui vous jouez a découverte en fa cinquiéme cafe, en comptant depuis votre feptiéme, parce que vous la battriez par un moyen fimple valant quatre points dans la premiére table; de maniére que fix & cinq vous vaudroient douze

points, qui eſt une partie *bredouille* qu'on marqueroit d'abord.

Cela fait, il vous couvriroit aiſément vos deux demie caſes, prenant le cinq ſur la cinquiéme pour couvrir la ſixiéme, & le ſix ſur la premiére pour couvrir la ſeptjéme, ce qui produiroit beau jeu pour faire votre *Grand-Jan*, vous reſtant *Sonné*, ſix & cinq, & ſix & quatre, qui vous ſerviroient à remplir.

Ces ſix & cinq vous donneroient deux trous, qu'il faudroit marquer avant que de caſer, & votre Adverſaire marqueroit quatre points pour ſa *Dame* découverte en ſa premiére caſe, que vous battez par paſſages fermez, parce que ſes caſes ſix & ſept ſont remplies.

Si un Joueur, au contraire, amenoit quinze, on ne pourroit pas battre ſon coin, parce que pour le battre d'une *Quine*, la régle veut qu'on compte depuis la ſeptiéme caſe couverte d'une ſeule *Dame*; & comme le coin eſt différent des autres *Dames*; & qu'on ne le peut battre du cinq & du *Quine*, qui font dix, ce Joueur ne gagneroit rien pour le coin.

On obſervera, au contraire, que ſon Adverſaire profiteroit de huit points ſur la *Dame* découverte, que le premier auroit en ſa huitiéme caſe, parce que l'autre le battroit par *doublet*, & par deux moyens, & que chaque moyen eſt compté pour quatre points dans la ſeconde table, quand c'eſt par un *doublet*.

Le premier moyen par lequel il faudroit battre cette *Dame*, ſeroit du cinq, à commencer depuis la dixiéme caſe; & le ſecond du *Quine*, les deux nombres ajoûtez, à compter depuis la cinquiéme caſe.

Quant à la *Dame* de celui contre qui on jouë, & qui eſt découverte en ſa cinquiéme caſe,

on pourroit de-là la battre, en comptant depuis votre huitiéme case : mais cette *Damé* vous seroit desavantageuse, d'autant que le passage de *Quine*, qui est sur la dixiéme case, étant fermé par deux *Dames* qui y sont accouplées, cela vaudroit six points à l'adverse Partie, à cause que cette *Dame* est dans sa premiére table, où l'on compte six points pour chaque moyen *doublet*.

S'il arrivoit que sur ce même jeu, on amenât *Sonné*, il faudroit battre d'abord le coin, ayant deux *Dames* en votre sixiéme case.

Outre cela, il seroit encore à propos de battre la *Dame* de son Adversaire, qui est en sa cinquiéme case, parce qu'on a le passage ouvert dans son coin.

Battez encore la *Dame* qu'on voit découverte en sa huitiéme case, à compter de votre troisiéme; & ce coup doit vous valoir (parce que c'est un *doublet*) six du coin, six de la *Dame*, placée en la cinquiéme case, & quatre sur celle de la huitiéme, qui font seize points, ou *Partie double*, & quatre sur l'autre.

Celui contre qui on jouë, gagneroit six points par ce même coup, parce qu'on battroit contre soi la *Dame* qu'il a découverte en sa premiére case, à compter de votre dixiéme, le passage de la septiéme étant fermé.

Il faut remarquer qu'il y a une différence entre les *doublets*, & les coups simples : qu'à ceux-là il n'y a jamais qu'un passage, qui se trouvant fermé par une case, produit *un Jan qui ne peut*; au lieu qu'aux autres, comme les deux nombres sont différens, il y a aussi deux passages; de maniére, que lorsque l'un se trouve fermé, c'est assez pour gagner que l'autre soit ouvert; voyons un exemple de cela.

On ſupoſe que vous ayez les deux *Dames* noires, & ameniez ſix & *As*, ce ſeroit pour vous quatre points, que vous prendriez ſur la *Dame* découverte de votre homme en ſa cinquiéme caſe, parce que vous la battriez, à compter depuis votre coin.

Vous remarquerez cependant que le paſſage du ſix eſt fermé, puiſque la ſixiéme caſe eſt remplie : mais cela n'eſt rien contre vous, parce que vous comptez d'abord par l'*As*, dont le paſſage eſt ouvert dans le coin de celui contre qui vous joüez, & qu'en même-tems vous battez ſa *Dame*, il faut alors, avec votre cornet, ou avec la main, montrer le paſſage qui vous eſt ouvert, & dire, *As & Six me valent quatre points.*

Vous profiteriez encore de deux points par la *Dame* découverte en la huitiéme caſe, à compter de votre huitiéme ; & ſi elle ne vous vaut davantage, c'eſt parce que votre neuviéme fléche étant tout-à-fait vuide, vous ne pouvez la battre du ſix, mais ſeulement par un moyen, aprés avoir aſſemblé les deux nombres ; on comprendra aſſez par-là ce qu'on vient de dire, ce que c'eſt que paſſage ouvert, ou fermé.

Selon la diſpoſition de ce même Jeu, on l'auroit encore plus beau ſi l'on amenoit *Carne*, qui d'abord vaudroit ſix du coin, à compter de la huitiéme caſe, huit ſur la *Dame* de l'Adverſaire découverte en ſa huitiéme caſe ; parce qu'on la battroit du quatre, à prendre de votre coin ; & du *Carne*, à compter de votre ſeptiéme caſe ; & ce *Carne* vaudroit ſix ſur la *Dame* découverte, en la cinquiéme caſe de ce même Adverſaire.

Ce Jeu-là eſt toûjours un coup très-avan-

tageux, quoiqu'il ne vaille que douze par *doublet*, & huit qui font vingt points, & qu'il s'en fasse de plus beaux, & ce qu'il y a de bon outre cela, c'est qu'il ne donne aucun point à celui contre qui on jouë.

Si dans ce même jeu, on amenoit six & *As*, ou bien *bezet*, on ne songeroit point à battre le coin de son Adversaire, parce que selon les régles du Trictrac, le coin seul, c'est-à-dire celui qui n'est plein que de deux *Dames*, ne peut battre le coin; c'est pourquoi pour le battre de six & *As*, il est nécessaire d'avoir sur le premier coin une Dame sur case, qui est une troisiéme *Dame*; & pour le battre du *bezet*, il en faudroit deux qui sont quatre *Dames* sur la fléche de ce coin.

La plus grande difficulté pour ceux qui commencent à aprendre le Trictrac, consiste à connoître quand ils battent, ou non, & de compter leur gain & leur perte.

Il faut sçavoir, pour régle certaine, que les nombres pairs tombent toûjours sur la même couleur d'où ils partent, il arrive tout le contraire aux nombres impairs.

Enfin, toutes les difficultez du Trictrac, se leveront aisément, pour peu que ceux qui souhaiteront le sçavoir, étudient avec aplication les préceptes qu'on donne sur ce Jeu; & en considérant exactement les préceptes qu'on donne à ce sujet.

CHAPITRE IX.

Comment caser; des Cases différentes; du privilége de s'en aller, & des Ecoles.

IL est essentiel à un Joueur de Trictrac de sçavoir bien caser; & pour le faire à pro-

pos, & ſans que rien en empêche, il ne doit point ſe preſſer de *caſer* bas, lorſque celui contre qui il jouë eſt fermé en haut, d'autant que s'il améne gros jeu, il ne manque point de battre à ſon deſavantage les *Dames* qu'il a vûës découvertes dans la premiére & ſeconde caſe.

On apelle *Caſes baſſes*, celles qui ſont les plus près de ſon homme; & par bonne régle, on ſe gardera bien de ſe hâter de faire ces *Caſes*, quand le jeu eſt preſſé, & que celles de *Quine*, & de *Sannes*, ſont chargées de beaucoup de bois; autrement, ce ſeroit s'enfiler ſoi-même.

Les ſeptiémes & dixiémes *Caſes* ſont les plus difficiles à faire; & pour cela on les nomme les *Caſes du Diable*. Les bons Joueurs néanmoins ne s'en mettent point en peine; il n'y a que les commençans, & ceux qui n'ont point encore beaucoup d'experience en ce Jeu, qui s'en embarraſſent.

Le meilleur expédient pour bien fermer ſes *Caſes*, eſt autant qu'il eſt poſſible, d'avoir toûjours des ſix à jouer.

Celui qui veut *Caſer* à deſſein ſeulement de voir les fléches, doit dire, *j'adoube*; ſinon celui contre qui l'on jouë, peut obliger de jouer le bois touché; ce qui rend autant un jeu dérangé.

Si vous faites un *Sonné*, ou un *Quine* qui eſt un coup fort avantageux au Trictrac, & qui fait paſſer votre jeu, & que vous gagniez de ce coup aſſez de points pour achever votre partie, il vous eſt loiſible de vous *en aller*, c'eſt-à-dire, de lever vos *Dames*, & recommencer le trou.

On ne doit point s'en *aller*, qu'on ne diſe, *je*

je m'en vas, avant que de rompre son jeu, ou du moins en le rompant.

C'est risquer de courir à l'enfilade, lorsqu'on tient mal-à-propos ; c'est-à-dire, qu'on ne veut pas s'en *aller*, quand le jeu de son homme est plus avancé, & plus beau que le nôtre.

Comme c'est à celui qui *s'en va* de jouer, il peut le faire sans ôter son jetton, & n'être pas pour cela envoyé à *l'école* ; on y envoye au contraire de ce qui est marqué par le jetton, celui qui achevant sa Partie, la marque & joue sans l'avoir ôté.

Il faut néanmoins remarquer que s'il y restoit des points, on envoye celui-là à *l'école*, que de ce qui se trouve marqué par-dessus ces points.

Qui joue depuis que son Adversaire a oublié de marquer le jetton, & les points qu'il a gagnez, ou même ceux qu'il a marquez mal-à-propos, n'est plus en droit de *l'envoyer à l'école*, pour ces points, ni pour ce jetton.

Les Loix du Trictrac défendent de s'en aller à celui qui ayant des points de reste, les a déja marquez ; au lieu qu'on s'en va sans obstacle, tant qu'on tient son jetton, ou qu'on ne l'a point déplacé.

Le Joueur est absolument obligé de *s'en aller*, quand il a dit, *je m'en vas* ; & ne peut le faire, quand il a dit, *je tiens*, ou qu'il a joué son bois.

Il n'est pas encore permis de *s'en aller*, qu'auparavant on n'acheve le trou de son *dez*, & non pas lorsqu'on l'acheve de la perte de celui contre qui l'on joue.

On sçaura pour régle générale, que quiconque s'en va, perd tous les points qui lui restent.

CHAPITRE X.

De quantité d'autres observations sur l'Ecole, & autres choses qui arrivent au Trictrac.

C'Est risquer beaucoup que de s'opiniâtrer à garder un *Jan* trop long-tems, & se flâter de faire petit jeu, ou de recevoir des points, puisque souvent on est obligé de rompre.

Suposons qu'on ait les Dames noires; qu'on ait son grand Jan; qu'on ait six points marquez, & qu'on ait tenu, espérant que celui contre qui l'on joue, nous donnera quatre points sur notre *Dame* découverte en notre cinquiéme case, & tout cela néanmoins n'a rien produit, parce qu'il a fait six & trois, & que sa neuviéme case est vuide.

Le coup d'après vous amenez un *second*, qui, croyez-vous, vous autorise avec vos six points, & six autres pour votre plain, à marquer une partie *bredouille*, & à vous en aller, parce que votre homme profite de six points par votre moyen, & que votre jeu étant avancé, il pourroit remplir, & vous enfiler, & toute cette conduite, parce que vous avez crû ne pas être obligé de rompre, & pouvoir garder votre plain.

Mais vous n'avez pas plûtôt touché votre bois, que votre homme vous oblige à démarquer votre partie *bredouille*, & vous envoye à *l'Ecole*, de six points marquez mal à propos pour votre plain, que vous deviez rompre, & lever une Dame de votre huitiéme case pour la passer par la neuviéme, dans la troisiéme de votre homme; ce qui fait qu'il marque Partie *bredouille* par six points qu'il ga-

gne sur la Dame que vous lui avez battuë contre vous, & six autres, au sujet desquels il vous envoye *à l'Ecole.*

On n'envoye jamais *à l'Ecole* de la fiche quelques trous qu'on puisse avoir marqué, sauf à les démarquer, si on n'a pas touché son bois, jetté le *Dez*, levé & abandonné son jetton.

Si néanmoins dans le cas précédent, votre homme, croyant comme vous, que vous avez gagné, ou faisant semblant de le croire, s'en étant *en allé*, ou du moins levé une partie de ses Dames en même-tems que vous, il seroit hors de puissance de vous envoyer *à l'Ecole*, parce qu'il seroit censé avoir abandonné la Partie.

Il ne faut pas oublier de marquer les points qu'on gagne sur les Dames découvertes, ou par la case qu'on remplit, ou faire celle qui reste à remplir.

Vous enverrez votre Adversaire *à l'Ecole*, s'il achéve son petit-Jan, marque ce qu'il gagne, & sans y penser, joue la Dame avec laquelle il pouvoit faire sa case, à la place d'un autre nombre, de maniére qu'après il ne puisse plus faire son plain.

Si son Jeu est avancé, & que vous jugiez qu'il ne pût gagner la Partie de son petit-Jan, & que vous espériez pouvoir le faire passer dans la vôtre, il ne tient qu'à vous de l'obliger à jouer son bois, & à lui faire faire son petit-Jan.

Si son jeu étoit reculé, & que son petit-Jan fût garni des Dames, qui lui pussent servir à remplir, vous les laisseriez alors en l'état qu'elles seroient.

Au contraire de ce qui vient d'être dit,

il arrive quelquefois que votre homme rempliſſant ſon petit-Jan, oublie à marquer ce qu'il gagne, & à faire ſa caſe, ſoit par inadvertance, ou exprès, craignant, à cauſe que ſon jeu eſt avancé, qu'il ne ſoit contraint de paſſer dans votre petit-Jan.

Celui-là auſſi eſt envoyé *à l'école*, qui marque ce qu'il gagne en achevant ſon grand Jan, ſans le faire, ayant joué pour un autre nombre, le bois avec lequel il pouvoit remplir; mais il eſt alors de la prudence de celui qui joue, de ne le point faire rejouer, & remplir ſa caſe, afin de l'enfiler. Il faut à l'égard du *Jan de retour*, obſerver la même choſe.

Qui marque ce qu'il gagne, après avoir levé le premier au *Jan de retour*, & ayant entaſſé après ſon bois pour recommencer, ôte imprudemment ſon jetton, celui-là après avoir joué peut être envoyé *à l'école.*

Il en eſt de même dès qu'il a joué, à l'égard de celui qui ayant quatre ou cinq points marquez, marque par mégarde ce qu'il gagne avec un autre jetton.

L'école n'eſt point pour un Joueur qui auroit oublié de marquer un trou entier, ou qui l'auroit marqué de trop par inadvertance, comme s'il avoit marqué Partie double au lieu de ſimple, quoique le jeu veüille quelquefois qu'on envoye *à l'école* de plus que d'un trou; comme, par exemple, lorſqu'on fait un *ſonné* qui vaut dix-huit ou vingt points, & qu'on joue ſes Dames avant que d'avoir marqué ce qu'on gagne par ce *Sonné.*

On n'eſt jamais *à l'école* de ce qui nous eſt donné par notre Adverſaire, qu'on n'ait jetté le *Dez* ſans le marquer; & on n'a point lieu de craindre cet inconvénient en touchant

le bois, lorſque ce n'eſt pas nous qui avons joué, ni on n'eſt pas obligé de jouer le bois qu'on a touché.

Ce n'eſt pas une Loi au Triɛtrac d'envoyer *à l'Ecole* de *l'Ecole* ; c'eſt-à-dire, que ſi votre homme a fait une *Ecole* où vous l'aurez envoyé, il ne peut en faire la même choſe à votre égard, ſupoſé que vous ne l'y euſſiez pas envoyé.

Quiconque envoye ſon homme *à l'Ecole* mal-à-propos, doit y être envoyé lui-même des points dont il a envoyé celui contre qui il joue.

Un ruſé Joueur bien ſouvent fait des *Ecoles* exprès, pour empêcher ſon homme de lever ſes Dames. Il eſt bon alors d'examiner s'il y va de notre avantage de le laiſſer faire, & de la marquer ; cela dépend de nous, & nous devons conſulter là-deſſus la maniére dont notre jeu eſt diſpoſé, ainſi que celui de notre adverſe Partie.

Il eſt permis de laiſſer faire ſans la marquer ; ou bien de dire à ſon Adverſaire de marquer ce qu'il gagne ; & s'il marque ſans rien gagner, il eſt loiſible de l'obliger à jetter ſon jetton, afin de l'empêcher par-là de faire *l'école*. Il faut obſerver au reſte que toute cette petite manœuvre ſe doit faire avant qu'on ait joué un autre coup.

Il n'eſt pas permis au Triɛtrac, pour mieux établir ſon jeu, de n'y envoyer ſon Adverſaire, que de deux, de quatre, ou de ſix points. Les régles de ce jeu veulent qu'on l'y envoye de tous les points qu'il n'a pas marqué ; ainſi *l'Ecolier* eſt en droit, s'il voit que cela lui ſoit avantageux, de l'obliger de marquer *l'école* toute entiére.

Comme on ne peut contraindre un Joueur d'envoyer *à l'école*, on ne peut pas pareillement y être mis de ce qu'on ne l'a pas entiérement marquée : mais on obſervera que dès qu'on marque une Partie de *l'école*, celui contre qui vous jouez, peut vous contraindre à marquer le tout.

CHAPITRE XI.

De pluſieurs inſtructions ſur la maniére de battre une Dame, & remplir ſon Jan différemment.

ON veut ici que vous ayez les Dames noires ; & comme une Dame peut être battuë par diverſes maniéres, on ſupoſe qu'après que votre homme a marqué une Partie *bredouille* de ſon *petit-Jan*, il a voulu ne point *s'en aller*, & s'eſt vû contraint de porter une de ces Dames ſur votre cinquiéme caſe.

Il arrive donc que dans le cas qu'on vient de propoſer, vous amenez cinq & trois, qui vous donnent ſix points ſur la Dame que votre homme a découverte en ſa neuviéme caſe, quatre autres ſur celle de la ſeptiéme, & huit ſur celle qu'il a portée ſur votre cinquiéme.

Remarquez que vous en gagnez ſix ſur celle de la neuviéme caſe, la battant par trois moyens, qui vous valent chacun deux points ; ſçavoir, du trois à compter de votre neuviéme caſe, du cinq, & du trois à compter de votre ſixiéme. La Dame de votre ſeptiéme caſe vous vaut quatre points, parce que vous la battez par deux moyens, du cinq à compter de votre coin, & du cinq & trois, à compter de votre huitiéme caſe.

Quant à la Dame qui eſt paſſée en votre cinquiéme caſe, vous devez la battre du cinq

à compter de votre pile ; & du trois, à compter de votre seconde case, ce qui vous vaut quatre points, parce que vous battez cette Dame par deux moyens.

Si pour lors il vous arrivoit un *Quine*, cela seroit fort heureux, d'autant que ce qui ne vous vaudroit que huit points sur la premiére Dame, la battant alors du *Doublet*, & du double *Doublet*, la seconde vous seroit aussi avantageuse ; & la troisiéme de votre cinquiéme case vous produiroit six points, qui joints avec les autres, feroient partie double, & dix points de reste.

Carne ou *Terne*, vous vaudroient encore chacun vingt points ; sçavoir, six du coin, six sur la Dame qui est passée en la cinquiéme case, & huit sur les deux autres.

De la maniére de remplir son Jan.

Pour y réüssir, il est d'abord à propos de remarquer que quand on dit, que pour chaque moyen qu'on remplit son *Jan*, on marque quatre par simple, & six par *Doublet* ; il faut sçavoir que c'est lorsqu'on n'a plus qu'une demie case à remplir, quoique d'un coup de *Dez* on y pût mettre les deux Dames à la fois.

Ayant donc pour jeu les Dames noires, & une demie case à remplir, si pour lors vous ameniez six & trois, ou quatre & deux, l'ordre voulant que vous remplissiez du trois & du six, & que c'est par moyen simple, chacun vous profiteroit de quatre points ; au lieu que si vous ameniez *Terne*, chaque moyen vous vaudroit six étant par *Doublet*, & ayant dû remplir du trois & du *Terne*.

Si votre homme amenoit un *Sonné*, encore qu'il n'eût qu'une demie case à remplir, &

qu'il lui reſtât deux Dames ſur ſon tas, il ne pourroit compter cela que pour un moyen qui ne lui vaudroit que ſix points.

Voici une maniére de jouer qui n'eſt pas bien ordinaire ; car, par exemple, c'eſt en quelque façon une régle de ne pouvoir ſortir les Dames de ſon coin, ni les y mettre l'une ſur l'autre.

Il y en a cependant qui veulent, que pouvant remplir par pluſieurs moyens au *Jan de retour*, & que comptant du coin, ſi l'on tombe juſte ſur la demie caſe qui eſt à faire, on doit marquer par la puiſſance quatre par ſimple, & ſix par *doublet*.

Si, ſelon l'exemple propoſé, vous amenez ſix & trois, & que vous ayez les Dames noires, trois moyens vous ſeront permis pour remplir ; ſçavoir, du ſix à compter de la neuviéme caſe ; du trois à prendre de la ſixiéme ; & du ſix & trois par puiſſance, à compter de votre coin.

Celui contre qui vous jouez au contraire, ne gagneroit aucun point, s'il amenoit ſix & *As*, parce qu'il n'auroit point *d'As* pour remplir, quoique par ſix & *As*, en comptant de ſon coin, il batte juſte la demie caſe qu'il a à faire.

Mais s'il amenoit quatre & trois, il gagneroit huit points, parce qu'il rempliroit du quatre, comptant de la neuviéme caſe ; & de quatre & trois par puiſſance, à prendre de ſon coin.

Votre Adverſaire ne rempliroit point encore, quand ſa Dame qui eſt en la ſeptiéme caſe, ſeroit en la ſixiéme, & que celle qu'il a en ſa neuviéme fût portée dans le *petit-Jan* ; car alors s'il amenoit ſix, il ne pourroit pas dire qu'il remplit de *l'As*, & qu'il n'a

point de six, puisqu'il seroit obligé de jouer un six de la Dame qui seroit en sa sixiéme case.

Au contraire, si outre la Dame qu'il auroit en cette case, il en avoit encore une en la septiéme, ou en la huitiéme, il gagneroit huit points par six & *As*, parce qu'il rempliroit de l'*As* & du six, & *As* par puissance à compter de son coin, d'autant que pour mettre à profit cette puissance, on doit non-seulement pouvoir remplir d'une autre Dame; mais encore jouer tous les nombres qu'on a faits, & cela indépendamment du coin: un exemple va prouver ce qu'on avance.

Si celui contre qui vous jouez, faisant quatre & trois, avoit un quatre à jouer & point de trois, il faudroit, s'il remplissoit du quatre, qu'il rompît en même-tems son *Jan* pour jouer le trois, ou qu'il sortît de son coin, si rien ne l'empêchoit de jouer son quatre & trois; ce qui fait qu'il ne gagneroit rien, ne pouvant pas de ce coup faire de plain.

CHAPITRE XII.

Comment lever & rompre le Jan de retour.

On sçaura pour maxime qu'il est plus expédient de *s'en aller*, que de lever jusqu'à la fin, quand on a gagné une Partie simple ou double, par le moyen d'un *Jan de retour*, à moins qu'on n'espérât gagner encore beaucoup de points.

Qu'il est défendu de lever avant que toutes les Dames soient passées dans le *petit-Jan*: & qu'on risque beaucoup au *Jan de retour*, quand on n'a pas son coin.

On supose que vous avez les Dames noires; que vous avez encore votre coin; que

votre plain est rempli & que vous avez une sur case sur la quatriéme lame.

Votre jeu étant ainsi disposé, vous amenez un six & *As*, & vous remarquerez que vous êtes arrêté dans votre coin, parce que *l'As* tomberoit sur celui de votre homme, où une Dame n'entre jamais seule; que vous ne pouvez jouer de six avec les Dames de votre coin, parce que les Dames du coin n'en sortent point l'une sans l'autre.

Il vous est impossible de jouer le six avec les Dames portées dans le *petit-Jan*, de celui contre qui vous jouez & qui font votre *Jan de retour*, parce qu'on ne peut lever aucunes Dames du *Jan de retour*, que toutes ne soient passées dans le *petit-Jan*.

C'est pourquoi conservant toûjours votre plain, vous jouerez un *As*, avec la sur case qui est sur votre quatriéme *Lame*, & votre homme marquera deux points pour les six que vous ne pouvez pas jouer.

Mais donnez-vous de garde de cinq & *As* pour lors; car étant contraint de rompre, & de jouer le cinq avec une des *Dames* de la cinquiéme case; & *l'As*, avec la sur-case de la quatriéme, ce seroit un jeu très-mauvais pour vous. Ce n'est pas que vous pourriez encore espérer de remplir votre case, s'il arrivoit que le coup d'après vous fussiez assez heureux de sortir de votre coin.

Après que toutes les *Dames* ont été parties dans le *petit-Jan*, les Loix du Trictrac veulent qu'on léve à chaque coup de *Dez*, tout ce qui bat juste sur le bord, selon le nombre des points qu'on a fait, autrement cette levée est défenduë : mais on jouë ce qui ne bat point sur le bord, où votre homme ame-

nant quine, ne peut rien lever, la quatriéme case qui bat juste sur le bord, étant vuide: ce qui fait que pour jouer son *Quine*, il doit placer sur sa fléche où les *Dames* sont empilées, celle de sa cinquiéme case.

S'il arrivoit cependant qu'il n'eut rien sur cette case, il faudroit qu'il levât les *Dames* de la troisiéme ou seconde, par où la case d'où doit partir le nombre qui bat sur le bord, est vuide, on leve les plus éloignées; c'est pourquoi les cases de *Quine*, *Carne*, & *Terne*, étant sans *Dames*, on leve pour un *Sonné* les *Dames* de la deuxiéme case; mais s'il n'a rien dessus, on léve celle de la premiére.

Celui qui s'en va le premier de toutes ses *Dames*, gagne quatre points par simple, & six par *Doublet*, non compris les autres points que d'ailleurs il peut avoir de reste, outre que pour recommencer une autre Partie, c'est lui qui a le *Dez*; ce qui est un avantage pour un Joueur.

CHAPITRE XIII.

De la grande Bredouille.

ON apelle *grande Bredouille*, quand les Joueurs sont convenus entr'eux que celui qui aura gagné douze trous tout de suite, emportera le double de ce qu'on aura mis au jeu: on marque cette *Bredouille* sur le bord du Trictrac, avec une fiche & un jetton; il est vrai qu'anciennement ce coup étoit en usage, mais aujourd'hui il ne se pratique plus guéres.

Quand néanmoins on gagne le premier des trous, on ne se sert point d'aucune marque; il n'y a que celui qui marque après,

qui doit s'en servir, pour donner à connoître qu'il est en *grande Bredouille*.

Pour éviter les disputes qui peuvent naître dans la *grande Bredouille*, sur-tout lorsqu'il n'y a que les deux Joueurs, il faut être soigneux de la faire démarquer, du moment qu'il y a interruption. Voilà ce que c'est que *grande Bredouille*, & ce qu'il y a à observer.

CHAPITRE XIV.

Du nombre des Points que doivent valoir les coups de Trictrac.

On a déja touché quelque chose ailleurs de la valeur de ces coups : mais pour en avoir une idée plus récente & plus suivie, on a jugé à propos d'en donner ici comme une maniére de petit Tarif, afin de les concevoir plus aisément, lorsque le hazard permettra qu'ils arrivent.

Valeur des coups du Trictrac.

Jan de retour, par un moyen simple, vaut quatre points.	4. *Points.*
Par deux, huit points.	8. *p.*
Par trois, douze points.	12. *p.*
Par Doublet, six points.	6. *p.*
Par double Doublet, douze points.	12. *p.*
Le petit-Jan, ou plain, c'est la même chose.	
Le grand-Jan, & celui de retour, donnent chacun par un moyen simple, & à chaque coup, quatre points à celui qui les a, & autant qu'il peut les conserver.	4. *p.*
Par un Doublet, ils valent six.	6. *p.*
On perd pour chaque Dame, qu'on ne peut jouer, deux points.	2. *p.*

Le premier qui a levé au Jan de retour, ga-

gne quatre points par moyen simple. 4. p.

Par Doublet, six points. 6. p.

On compte quatre points pour le Jan de trois coups. 4. p.

Pour le Jan de deux Tables par simple, quatre points. 4. p.

Par Doublet, six. 6. p.

Le contre-Jan de deux Tables, vaut par simple moyen, quatre points. 4. p.

Six, par Doublet. 6. p.

Vous comptez quatre, pour le Jan de Mézéas, par simple moyen. 4. p.

Et par Doublet, six points. 6. p.

Le petit-Jan par un moyen simple, donne quatre points. 4. p.

Huit, par deux moyens. 8. p.

Et douze, par trois. 12. p.

Par Doublet, par un moyen, six points. 6. p.

Et par double Doublet, douze. 12. p.

Le contre-Jan de Mézeas, vaut par simple, quatre points. 4. p.

Et six, par Doublet. 6. p.

On compte quatre points par un moyen simple pour le grand-Jan. 4. p.

Huit par deux moyens. 8. p.

Et douze, par trois. 12. p.

Par Doublet, par un moyen, six points. 6. p.

Par double Doublet, douze. 12. p.

On gagne quatre points pour chaque Dame qu'on bat dans la Table du petit-Jan, par un moyen simple. 4. p.

Huit points par deux moyens. 8. p.

Douze, par trois. 12. p.

Six, par Doublet. 6. p.

Et douze, par double Doublet. 12. p.

Chaque Dame qu'on bat par un moyen simple dans la Table du grand-Jan, vaut qua-

tre points. 4. p.
Huit, par deux. 8. p.
Douze, par trois. 12. p.
Six, par doublet. 6. p.
Et douze, par doublet. 12. p.
Le coin battu par un moyen ſimple, donne quatre points. 4. p.
Et ſix points, par doublet. 6. p.
Jan de récompenſe, dans la Table du petit-Jan, vaut ſur chaque Dame découverte, quatre points par ſimple. 4. p.
Six, par doublet. 6. p.
Huit, par deux moyens ſimples. 8. p.
Douze, par trois. 12. p.
Et autant par double doublet. 12. p.
Ce même Jan ne vaut dans l'autre Table que deux points par ſimple. 2. p.
Et quatre par doublet, pour chaque moyen. 4. p.
Le Jan qui ne peut, vaut deux par ſimple moyen. 2. p.
Six, par doublet. 6. p.
Dans la caſe du ſix, il donne auſſi ſix par doublet. 6. p.
Et quatre, par ſimple 4. p.

Voilà de quoi compter juſte au Trictrac, & ne ſe point tromper. Paſſons à d'autres connoiſſances en ce jeu, qui ne ſont pas moins néceſſaires.

CHAPITRE XV.

Maximes pour bien jouer le Trictrac.

AVant que d'établir ces Maximes, il eſt à propos d'avertir que ce jeu demande une grande preſence d'eſprit, beaucoup de jugement, & même une certaine pénétration

d'esprit qui semble y être naturelle pour le bien jouer.

Il faut, comme en toute autre chose, avoir de la bonne foi en ce jeu, & prendre garde, lorsqu'on jouë avec des inconnus, que les *Dez* ne soient point faux. Tous ceux qui jouent n'ont pas une même droiture d'ame, & l'on éprouve bien souvent le contraire.

I. Celui qui d'abord améne petit jeu, doit tâcher d'avoir *petit-Jan*, & de passer au *grand-Jan*, s'il fait gros jeu.

II. Dès qu'on a joué, on doit attentivement regarder si on gagne quelques points, ou si on perd, & marquer son gain aussi-tôt.

III. Il est de la prudence d'un Joueur de ne jamais presser son jeu.

IV. Il faut toûjours au commencement du jeu abattre le plus de bois qu'on peut.

V. On ne doit point affecter ni négliger son *petit-Jan*; & si on l'a fait, se contenter à une Partie simple ou bredoüille, de rompre, & de s'en aller.

VI. Gardez-vous bien, si vous continuez votre jeu sans avoir fait votre plain, de ne le point trop précipiter.

VII. Tâchez toûjours, autant qu'il vous sera possible, de vous saisir de votre coin de repos.

VIII. Il est de la prudence de celui qui joue, de couvrir ses Dames, & de n'en tenir jamais de couvertes de trop près.

IX. Tenez-vous serré, clos & couvert le plus qu'il vous sera possible.

X. Faites plûtôt attention au jeu de votre homme, qu'au vôtre, considérez s'il y a à gagner, & s'il est découvert à votre avantage, ou au sien.

XI. Il ne faut pas manquer d'envoyer son

homme *à l'école*, s'il manque à vous marquer votre perte, ou son gain.

XII. On se souviendra de marquer exactement son plain au *grand-Jan*, avant que de le jouer, autrement votre Adversaire le marque à son avantage, & vous envoye *à l'école*.

XIII. Il est bon, quand on vient au *Jan de retour*, de passer le plus promptement qu'il est possible, de sonder la pensée de son homme pour le connoître à fond; & si l'on remarque en lui trop de timidité, il faut pour lors risquer; s'il entasse, avancer, & ainsi combattre ses défauts, selon que les cas l'exigent.

XIV. On doit jouer promptement & fidèlement, hazarder quelque chose, plûtôt que de placer trop de Dames en un endroit, étant plus besoin de caser, & bander les Dames, pour faire son Jan au plutôt.

XV. Prenez garde sur-tout de ne vous point trop hazarder, quand votre Adversaire aproche de la fin du jeu, c'est-à-dire, qu'il a huit ou dix points; car s'il gagne la Partie, il peut lever, & rompre toutes vos espérances.

XVI. Lever bien à propos, est un coup de maître; au lieu que c'est une imprudence que de s'attendre au hazard des *dez*, qui déconcertent les esprits les plus retenus.

XVII. Celui qui compte mal, & se trompe par conséquent, porte la peine de sa faute, & pour cela est envoyé *à l'école*; c'est pourquoi il est bon de ne point marquer étourdiment.

XVIII. On joue mal, lorsqu'on recherche ou qu'on force le *Jan de deux tables*, observant néanmoins d'y prendre garde à son contraire, de même qu'aux *Jans de Mézeas*, & *contre-Jans de Mézeas*.

XIX. Si celui contre qui vous jouez, s'arrête à son *petit-Jan*, & que vous ayez passé par-dessus, il est de votre avantage d'avancer le plus que vous pourrez pour le battre, & gagner les points simples ou doubles, ou du moins pour empêcher qu'il ne gagne la Partie *bredoüille*.

XX. Remarquez que si ayant fait son *petit-Jan*, vous étiez saisi de votre coin de repos, & que vous eussiez quelques Dames dans votre coin de repos, il ne faudroit point faire de case, mais étendre vos Dames seules.

XXI. Comme le *petit-Jan* n'est proprement qu'une vetille au Trictrac, on ne doit guéres s'y arrêter.

XXII. Celui qui ne s'est point amusé au *petit-Jan*, & qui l'a rompu, doit toûjours avancer le plus qu'il peut son *gand-Jan*, casant toûjours entiérement ou à demi, selon que le jeu de son homme est disposé.

XXIII. Il est vrai que celui qui d'abord fait des cases avancées, tient son homme en respect; mais aussi il risque de ne pas si-tôt s'emparer de son coin.

XXIV. Une bonne maxime au Trictrac, est, préférablement à toutes les autres, de faire la septiéme & dixiéme case, apelées ordinairement les *Cases du Diable*, d'autant qu'elles sont plus difficiles que les autres.

XXV. On se donnera toûjours de garde de laisser une Dame découverte, & qu'on puisse battre, lorsque celui contre qui on joue a mauvais jeu, & qu'il a huit ou dix points; car si par hazard il vient à fraper cette Dame; & qu'il gagne la Partie, il leve aussitôt, & s'en va.

XXVI. Quand le jeu de son Adversaire

eſt mauvais, qu'on veut lui donner aſſez de points pour finir la Partie, & qu'il veüille faire *l'école*, il faut lui dire de-marquer; & par ce moyen on l'empèche de s'en *aller*.

XXVII. Cependant celui qui auroit des points, & que *l'école* que feroit ſon Adverſaire dût lui achever ſa Partie, il ſe donneroit de garde alors de rien dire, & marqueroit ſa Partie.

XXVIII. Pour ne pas oublier à marquer tous les points qu'on gagne, ſelon les occaſions, il faut ſe ſouvenir de ce que vaut chaque coup, nous en avons ſuffiſamment parlé dans le Chapitre précédent.

XXIX. On peut tenir quand il reſte des points, lorſqu'on ne donne rien, & que le jeu de votre homme, & le vôtre ſont égaux.

XXX. Une régle générale eſt qu'on doit toûjours avoir, s'il eſt poſſible, des ſix pour faire ſes caſes.

XXXI. Il eſt d'un habile Joueur de remarquer toûjours les nombres que les Dez aménent le plus ordinairement, & tâcher de les avoir, ſoit pour faire des caſes, & battre le coin, & ſur-tout quand il eſt queſtion qu'il ferme ſon *Jan*.

XXXII. Au défaut du *coin de repos*, il eſt à propos d'avoir les coins Bourgeois à remplir, ſur-tout quand notre Adverſaire a joué le ſien; hors de cela, il eſt plus expédient de tenir la caſe de *Quine* vuide.

CHAPITRE XVI.

De plusieurs autres observations sur le Jeu du Trictrac.

IL faut observer, outre ce qui vient d'être dit, que lorsqu'on veut battre le coin, il faut considérer les Dez; s'ils aménent quatre & trois, on casera sur la septiéme & huitiéme fléche; si c'est cinq & deux, on prendra les cases sept & dix.

Quand on se voit menacé de *l'enfilade*, il faut, s'il vous reste encore une ou deux cases à remplir, & que votre homme ait encore besoin de bien des trous, pour gagner le tour; il faut, dis je, hazarder des demie cases pour l'empêcher de passer, & faire en sorte qu'il rompe son *Jan.*

Il n'est rien de plus fâcheux pour un Joueur, que de voir son jeu tellement en-arriére, que celui contre qui il joue a fait son *grand Jan*, avant même qu'il ait pris son coin; pour lors, & comme chaque coup que joüe cet Adversaire, lui vaut dix points par son plain, & par le coin de ce Joueur, il faut que celui-ci s'empare de son coin, dût-il découvrir ses Dames.

Il est bon dans des occasions de se conserver quelques coups à jouer sans rompre; ce qui arrive, lorsqu'étant pressé par quelque gros coup, on passe une Dame dans le Jeu de son Adversaire, qu'on trouve ouvert.

On ne perd que deux points, & on épargne une Dame, lorsque pour garder son *Grand-Jan* plus long-tems, on transporte ses Dames dans la seconde table pour s'ôter les six à jouer.

S'il arrivoit qu'il vous fallût rompre votre *grand-Jan*, par cinq & quatre, ou quatre & trois, découvrez plûtôt deux Dames, dussiez-vous y risquer quelques points, que de laisser passer si-tôt votre homme, qui conserveroit plus long-tems son plein, si cela étoit.

Les Loix du Trictrac veulent qu'après que les *grands-Jans* sont rompus, on passe quelquefois au *Jan de retour*; mais on ne fait point les premiers, quand on sçait bien ce jeu, étant dangereux de tenir mal à propos un *grand-Jan*; c'est pourquoi on aime mieux s'en aller, à moins que d'y être contraint; sur-tout quand un des Joueurs a subi l'enfilade.

En faisant un *grand & petit-Jan*, on remarquera toûjours qu'il faut se caser autant qu'il est possible; & qu'au contraire au *Jan de retour*, on ne fait que des demie *cases*.

Quand celui contre qui l'on joue n'a pas de points, & qu'il lui est difficile de gagner assez pour une Partie, il est d'un bon Joueur de sçavoir à propos mettre une Dame dedans.

CHAPITRE XVII.

Des priviléges du Jeu du Trictrac, & de quelques Régles qui le regardent, & qu'il est bon encore de sçavoir.

On compte six Priviléges en ce Jeu, & dont il faut se servir à son avantage.

1°. C'est de lever après qu'on a gagné Partie simple ou double.

2°. C'est à celui qui leve & s'en va, de conserver le *dez* pour jouer de nouveau.

3°. Il faut toûjours prendre son coin par puissance, préférablement à celui contre qui l'on joue.

4°. Il eſt loiſible de rompre le *dez* de ſon homme, quand on n'a point ſtipulé qu'on ne romproit pas.

5°. On peut changer de *dez* ſi l'on veut, cela dépend de la fantaiſie des Joueurs.

6°. Il faut au *Jan de retour*, lever le ſix ſur le cinq; le cinq ſur le quatre; le quatre ſur le trois, ainſi du reſte. Voici encore quelques Régles qui regardent le Trictrac, & qui ne ſont pas moins eſſentielles que celles dont on a déja parlé.

Dame touchée eſt ſupoſée *Dame* jouée, à moins qu'on n'ait dit, *j'adoube*.

Qui caſe mal, peut être contraint dès qu'il a lâché ſes *Dames*, ou de reſter où il en eſt, ou de jouer d'une ſeule *Dame*, s'il ſe peut, les deux nombres que ſon *Dez* lui a produits.

Celui qui marque la Partie double ou ſimple, efface tous les points de ſon Adverſaire.

Quand on oublie de marquer ſes points avec deux jettons, on ne ſçauroit marquer *Partie-bredoüille*, & on ne doit marquer qu'une Partie.

Pour paſſer au *Jan de retour*, il faut que la lame par où l'on veut paſſer ſoit entiérement vuide, autrement cela ne ſe peut.

Il y a de certains quolibets, qui autrefois étoient en uſage dans le Trictrac, & qui aujourd'hui ſont abolis, comme de pures badineries, & des choſes qui ne faiſoient qu'amuſer les Joueurs, & ſouvent divertir l'attention dont ils avoient beſoin pour bien jouer. C'eſt pourquoi on n'a pas jugé à propos d'en rien dire dans ce Traité, où l'on n'a eu deſſein que de parler des préceptes eſſentiels qui conviennent à ce jeu.

CHAPITRE XVIII.

Des avantages qu'on peut donner au Jeu du Trictrac.

CEci regarde ceux qui étant fort verfez en ce jeu, & très-habiles, peuvent donner quelques avantage à ceux qui n'y ayant pas tant d'expérience qu'eux, y font par conféquent plus foibles. Voici quels font ces avantages.

Premiérement, c'eft le Dez qui eft le nombre.

Secondement, *Quine* ou *Sanne* abattus.

Le *coin de repos*.

Carme abattu, & le *coin*.

Les *coins* de *Quine* ou de *Sanne*, apelez *coins Bourgeois*, qui font les bonnes places de provifion.

Le plus affuré de tous ces avantages eft de donner un, deux, trois, quatre, cinq, ou fix Parties, felon qu'on fe croit avoir plus ou moins d'habileté que celui qu'on avantage de cette forte.

Il y en a auffi qui donnent jufqu'à quatre trous à des perfonnes auffi habiles qu'eux, à condition d'avoir le *Dez*, & même à toutes les relevées.

On ne peut point ici déterminer précifément ce qu'on peut donner ou recevoir ; cela regarde ceux qui jouent, & qui doivent, avant que d'en venir-là, connoître le plus ou moins de force qu'ils ont en ce jeu.

Nous n'avons point parlé dans ce Traité de bien des termes que l'ufage a aujourd'hui abolis; comme, par exemple, de *Margot la fenduë*, *de la pile de malheur*, &c. Tout cela ne faifoit que charger mal à propos la mé-

moire du Joueur, qui pour bien jouer ne doit avoir dans l'ésprit que le jeu de ſon Adverſaire, & le ſien.

Le Trictrac à ecrire.

Ce qu'on apelle *Trictrac à écrire*, ne change rien à la maniére de jouer, non plus que le Piquet à écrire au Jeu de Piquet.

Pour jouer le Trictrac à écrire, il faut avoir un crayon & deux cartes, où au haut de chacune l'on écrit le nom d'un Joueur, & chacun marque ſur ſa carte les points qu'il gagne, au lieu de les marquer avec les piéces d'or ou d'argent, ou des jettons.

Il faut ſeulement obſerver qu'au Trictrac à écrire, on ne ſçauroit gagner ni perdre de points que l'un des Joueurs n'ait ſix caſes.

Du reſte l'on marque juſqu'à ce que la Partie ſoit gagnée; l'ancienne maniére de marquer eſt même plus réjoüiſſante, & moins embarraſſante, puiſque pour écrire ce qu'on gagne & ce qu'on perd, il faut un tems qui ſeroit mieux employé à donner attention à ſon jeu, auquel on ne ſçauroit trop avoir.



Table des Chapitres du Jeu de Trictrac.

LE JEU DU REVERTIER.

De la maniére de disposer le Jeu pour jouer.

LE Jeu du Révertier se jouë dans un Trictrac, où chacun empile ses Dames ; ensorte que celles avec lesquelles on doit jouer, soient dans le coin à la gauche de celui contre lequel on jouë ; de même les siennes dans le coin de votre côté, & à votre gauche.

De ce qu'il faut pour jouer, & combien de personnes on peut jouer, comment on nomme les Dez.

IL est nécessaire que le Trictrac soit garni de 16 Dames de chaque couleur, de deux Cornets, & de Dez. On ne jouë qu'avec deux Dez, chacun se servant : on ne peut jouer que deux ensemble ; l'on presente le Dez à celui contre qui on jouë, pour voir à qui aménera le plus gros point pour commencer.

Il faut toûjours nommer le plus gros nombre ; comme Six & Quatre ; Quatre & As ; Trois & Deux, ainsi du reste. Les Doublets ont leurs noms particuliers, par exemple, *les deux As* se nomment Ambezas, Bezet, ou tous les As ; *les deux Deux*, double-Deux ;

les deux trois, Ternes ou tournes; *les deux Quatre*, Carmes, Carnes ou Quadernes; *les deux Cinq*, Quines; & *les deux Six*, Sanne.

De la maniére de jouer, & de jetter les Dez, & quand le coup est bon, ou non; comment il faut jouer ses Dames, lorsque l'on commence la Partie: de la Tête, des Cases, & de la maniére de battre.

LEs Dez doivent être poussez d'une maniére qu'ils touchent la bande de celui contre qui on joue.

Le Dez est bon par-tout dans le Trictrac, excepté lorsque les deux Dez sont l'un sur l'autre, ou sur le bord du Trictrac, ou quand ils sont dressez l'un contre l'autre; en sorte que tous deux ne soient point sur leurs cubes. Le Dez est bon sur le tas ou pile des Dames, sur une ou deux Dames, ou sur l'argent, pourvû qu'il soit sur son cube, ensorte qu'il puisse porter l'autre Dez. Le Dez qui est en l'air, ou qui pose un peu sur une Dame, étant soutenu par la bande du Trictrac contre laquelle il apuye, ou contre la pile de bois, ne vaut rien; on peut voir s'il est en l'air ou non, en tirant doucement la Table ou la Dame sur laquelle il est; s'il tombe, c'est une preuve qu'il étoit en l'air, par conséquent le coup n'est pas bon.

On peut rompre le Dez de son homme, quand on apréhende quelque coup: quelquefois aussi l'on convient de ne point rompre, alors celui qui rompt encourt la peine dont on est convenu: il est permis outre cela à celui à qui on a rompu, de jouer tel nombre qu'il souhaitera.

Quand on commence la Partie, l'on ne

peut faire aucune case ; c'est-à-dire, mettre deux ou plusieurs Dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux Tables du Trictrac, qui sont du côté du tas des Dames de celui qui jouë.

Il y a deux choses à observer. *La première*, qu'il faut faire aller ses Dames qui sont empilées du côté & à la gauche de celui contre qui on jouë jusqu'au coin qui est à sa droite, ensuite vous les passez sur les Lames qui sont de votre côté à votre gauche, & les faites aller jusqu'à votre droite. *La seconde* chose, qu'il est besoin de sçavoir, c'est que les Doublets se jouent doublement, c'est-à-dire, que l'on jouë deux fois le nombre que l'on a fait, soit avec une seule Dame, soit avec plusieurs.

Il arrive souvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenez, par exemple, lorsque du premier coup on fait Sonné, on n'en peut jouer qu'un, par la raison que l'on ne peut mettre sur les Lames du côté de son tas de bois qu'une seule Dame, & que l'on ne peut jouer tout d'une Dame, à cause que le passage se trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui on jouë : l'on est quelquefois aussi obligé de passer ses Dames de son côté, lorsqu'après avoir joué un ou deux coups, on fait un gros Doublet que l'on ne sçauroit jouer du côté où est son bois & pile des Dames ; c'est absolument ce qu'il faut éviter, s'il est possible, & pour cette raison se donner, autant que l'on pourra, tous les grands Doublets, comme Terne, Carme, Quine, ou Sonné, afin de pouvoir (sans gâter son jeu) les jouer s'ils viennent.

Quoiqu'on ait dit qu'on ne peut mettre qu'une seule Dame sur les Lames ou Fléches

du côté de son tas, il y a cependant une fléche sur laquelle on en peut mettre autant que l'on veut, cette fléche est la onziéme case; c'est la lame du coin qui est à la droite de celui contre qui on jouë: on nomme cette fléche ou lame *la Tête*; il est à propos de la bien garnir, parce que l'on case bien plus aisément après; il n'y a même aucun risque d'y mettre jusqu'à sept ou huit Dames.

Des Cases & comment il faut battre.

QUand on méne de la gauche de son homme à sa droite une partie de ses Dames, & que votre Tête est bien garnie, il faut alors caser du côté de la pile de bois de celui contre qui on jouë, ou faire des sur-cases, quand on ne peut point caser, ou bien passer toûjours des Dames de votre tas à votre Tête. *Sur-caser*, c'est mettre une ou deux Dames sur une lame, où il y en a déja deux accouplées; les sur-cases sont d'une grande utilité; elles sont nommées *Batadeur*, parce qu'elles servent à battre les Dames découvertes, sans qu'on soit obligé à se découvrir soi-même, l'on apelle *battre une Dame*, lorsqu'on met une de ses Dames sur la même fléche où étoit placée celle de son homme; toutes les Dames qui sont battuës hors du jeu, celui à qui elles apartiennent ne peut plus jouer, à moins qu'il ne les ait toutes rentrées.

De la maniére de rentrer, & de se conduire au Jeu.

POur rentrer, il faut trouver des passages ouverts, & chacun doit rentrer les Da-

mes qu'on lui a battuës du côté où est la pile, & tas de bois ; on ne sçauroit rentrer sur soi, mais on peut rentrer sur son Joueur en le battant, lorsqu'il se trouve quelqu'une de ses Dames découvertes ; lorsqu'on rentre, on compte toutes les fléches, même celle où est le tas de bois, laquelle est la rentrée de l'As ; par conséquent celui qui fait des As, ayant encore des Dames sur son tas, ne peut point rentrer, le plus haut point du dez étant Six, & ne pouvant rentrer que par le nombre que chaque dez améne ; ainsi l'on ne peut rentrer que dans la premiére Table.

Lorsque vous avez mis votre homme hors de jeu, il faut tâcher de faire des cases serrées depuis le tas de bois de votre homme, & prendre garde de pousser d'abord des cases éloignées dans la seconde Table proche la tête de votre homme : quand vous aurez six cases, ou même sept de suite, vous pousserez alors vos cases dans la Table de la tête de votre homme. Il faut observer de toûjours bien joindre vos cases, & de laisser de vos Dames découvertes dans la Table de la rentrée de votre homme, afin qu'il soit obligé de rentrer & de vous battre : lorsque votre homme est rentré, & qu'il vous a battu, il faut qu'il jouë tous les nombres qu'il améne, en sorte qu'il passe son jeu dans la Table de votre tête, pendant que vous menez les Dames qu'il vous a battuës ; si votre homme après être rentré n'avoit pas encore passé son jeu dans la Table de votre tête, il seroit à propos de vous faire battre encore, car pendant que vous rentrez & ramenez les Dames qu'il vous a battuës, il est obligé de jouer, & de toûjours passer son jeu, par la

raiſon que tant que vous avez ſix caſes jointes, il ne ſçauroit jouer les Dames qui ſont ſur ſon tas ou dans les caſes de ſa rentrée, ainſi il faut qu'il jouë tout ce qui eſt ſur ſa tête, & dans les autres Tables, & qu'il paſſe dans la Table de votre tête.

De la Double, de la maniére de lever & de finir le Jeu, & des avantages qui s'y peuvent donner.

Votre homme vous ayant battu étant rentré, s'il lui eſt venu des coups ſi malheureux qu'il n'a pû faire de caſes, & qu'il a été contraint de mettre pluſieurs Dames découvertes, en ce cas, ſi vous pouvez lui battre pluſieurs Dames en rentrant les Dames qu'il vous a battues, ou après être rentré lui battre pluſieurs Dames, de maniére qu'il ait plus de Dames à rentrer qu'il n'a de rentrées aux paſſages, il perd la Partie double, lorſqu'on eſt convenu en commençant qu'on jouoit le double, ſi on n'en eſt pas convenu, il perd ſimplement la Partie. Quand on jouë le double, celui qui eſt double, perd le double de ce qu'on a joué.

Lorſque ni l'un ni l'autre des Joueurs n'ont été doubles, l'on jouë, & l'on fait ſes caſes toûjours jointes en s'aprochant inſenſiblement de la tête de ſon homme; quand toutes les Dames ſont paſſées dans la Table de la tête de ſon homme, alors à chaque coup de Dez l'on peut lever toutes celles que le nombre du Dez porte ſur la bande du Trictrac; ainſi qu'il ſe pratique au jeu du Trictrac quand on rompt le Jan de retour, à moins que votre homme n'eût encore derriére vous quelques Dames, alors il vaudroit mieux,

découvrir une de vos Dames la plus près de lui pour vous faire battre, afin de lui faire passer entiérement son Jeu: celui qui a plûtôt levé toutes ses Dames, gagne la Partie, en levant on joue les doublets doublement, ainsi que dans le cours du Jeu, & celui qui a gagné la Partie a le Dez pour la revanche. A l'égard des avantages, ils se donnent selon la force de celui qui les reçoit, ils consistent à donner le Dez qui est le moindre de tous les avantages, & à donner le Dez & six & As abbatus, ou bien quatre & trois, ou deux Dames sur la tête, & même plus à proportion de la force ou foiblesse de celui qui est avantagé.

TABLE
DU JEU
DU REVERTIER.

LE JEU DU TOUTE-TABLE.

LE Jeu du Toute-Table eſt moins embarraſſant que le Trictrac, puiſqu'on n'a pas toûjours l'eſprit apliqué à marquer des points ou des trous ; c'eſt ce qui fait que bien des gens le préférent au Trictrac. On le nomme le Jeu du Toute-Table, parce que pour le jouer, chaque Joueur diſpoſe ſes Dames entre quatre parties ou quatre tas qu'il place différemment dans les quatre Tables du Trictrac : on ne jouë que deux à ce Jeu, ainſi qu'au Trictrac, & Révertier, & l'on peut prendre un Conſeil.

Pour bien diſpoſer votre Jeu, il faut prendre garde de placer vos Dames dans le Trictrac de la maniére ſuivante : ſçavoir, deux ſur la fléche qui eſt dans le coin à la droite de votre homme, & de ſon côté ; cinq ſur la fléche, qui eſt dans l'autre coin à la gauche de votre homme ; trois ſur la cinquiéme fléche de la Table qui eſt de votre côté, & à votre droite, & les cinq derniéres ſur la premiére fléche qui joint la bande de ſéparation dans la ſeconde Table de votre côté, & à votre gauche : l'autre Joueur doit faire de même ; il mettra deux Dames ſur la premiére lame du coin qui eſt de votre côté à votre gauche ; cinq ſur la derniére lame du coin qui eſt de votre côté à votre droite ; trois ſur la cinquiéme lame de ſon côté à gauche, & les cinq derniéres ſur la premiére lame qui joint la bande de ſéparation dans la ſeconde Table de ſon côté à ſa droite.

Il faut de même qu'au Révertier, que le Trictrac soit garni de quinze Dames de chaque couleur, de deux cornets, & dez ; il faut outre cela deux fiches pour marquer les Parties, quand l'on jouë en plusieurs Parties ; on ne jouë qu'avec deux dez, & l'on se sert soi-même.

Comment il faut jouer les Dames, lorsqu'on commence la Partie ; de la maniére de battre les Dames, & comment il faut rentrer.

LEs Doublets se jouent au Jeu doublement de méme qu'au Révertier ; au commencement de la Partie l'on peut jouer ou les Dames qui sont dans le coin à la droite de son homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles qui sont dans les Tables du côté où l'on est ; & afin qu'on ne fasse pas marcher ses Dames d'un côté pour l'autre, il faut que vos deux Dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche ; ensuite vous les pouvez faire passer de votre côté à votre droite, & vous les faire aller avec tout le reste de vos Dames, dans la Table qui est à votre gauche, par la raison que c'est dans cette Table-là qu'il faut que vous passiez votre jeu, & qu'il est nécessaire que vous y passiez toutes vos Dames avant que d'en pouvoir lever aucunes.

On bat les Dames à ce jeu tout de même qu'au Révertier ; c'est-à-dire, en plaçant sa Dame sur la même Lame où étoit celle de son homme, ou bien en passant.

Toutes les Dames qui ont été battuës, sont comme au Révertier hors de jeu, & celui à qui elles apartiennent ne sçauroit jouer, quoi-

que ce soit qu'il ne les ait toutes rentrées.

Il est bien plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Révertier, puisque l'on peut rentrer sur son homme en le battant lorsqu'il a quelques Dames découvertes, mais aussi vous pouvez rentrer sur vous-même, & mettre sur une même Fléche tant de Dames que vous souhaiterez.

De quelle maniére il faut se conduire en ce jeu, & comment il faut lever & finir le jeu de la Double, & des avantages que l'on peut donner.

QUand on a passé toutes les Dames dans la Table de la quatriéme pile, on leve à chaque coup de Dez toutes les Dames qui donnent sur la bande du Trictrac, ainsi qu'au Jan de retour, lorsqu'on jouë au Trictrac ; pour chaque doublet on leve quatre Dames, quand on en a qui donnent juste sur le bord. Si la case que l'on devroit lever se trouve vuide, & qu'il y ait des Dames derriére pour jouer le doublet que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer : s'il n'y a rien derriére, on leve celles qui suivent la Fléche d'où le doublet qu'on a amené, devoit partir. Celui qui a le plûtôt levé toutes ses Dames, gagne la Partie simple.

Il arrive très-souvent que l'on jouë en deux ou trois Parties, & même en davantage, parce que ce jeu va assez vîte ; quelquefois aussi l'on jouë à la premiére Partie, & l'on convient que celui qui gagnera la Partie double, aura le double de ce qu'on a joué : l'on gagne la Partie double quand on a levé toutes ses Dames, avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la Table de sa

quatriéme pile, & qu'il en ait levé aucune, s'il en avoit levé une, l'on ne gagneroit que la Partie simple; lorsqu'on jouë en plusieurs Parties, & que l'on gagne double, on marque deux Parties, & celui qui a gagné, recommence, & a le dez.

Les avantages que l'on donne à ce Jeu étant les mêmes qu'au Jeu du Révertier, je crois qu'il n'est pas besoin de les répéter ici.

LE JEU DU TOURNE-CASE.

L'Etimologie du nom de ce Jeu vient de la maniére dont on le jouë; puisqu'on ne le jouë qu'avec trois Dames chacun, que l'on conduit suivant les nombres amenez, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case; c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois Dames sur la derniére fléche ou lame du coin; & comme cette case est faite avec trois Dames, & qu'il faut pour gagner que les trois Dames soient accouplées l'une sur l'autre; ainsi ce Jeu se nomme la Tourne-case qui ne signifie autre chose, sinon, le Jeu de la case à trois Dames.

Pour jouer à ce Jeu il faut un Trictrac garni de trois Dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dez.

On nomme les dez en ce Jeu ainsi qu'au Trictrac & Révertier; il faut pousser le dez fort, en sorte qu'il touche la bande de votre homme. Il arrive rarement en ce Jeu que les coups de dez soient douteux, à cause du

peu de Dames qu'il y a; néanmoins quand cela arrive, on suit les mêmes régles qu'aux Trictrac & Révertier.

Comment on jouë les Dames en commençant la Partie; de la maniére de battre les Dames, & du coin de repos.

APrès avoir mis trois Dames à part pour jouer, si vous avez gagné le dez, vous jouez; & si vous faites d'abord six & cinq, vous ne pouvez jouer que le cinq, parce que c'est une Régle en ce Jeu qu'on ne jouë jamais que le plus bas nombre. Si vous faites Sonné après avoir fait six & cinq, vous n'en pouvez jouer qu'un, & vous êtes obligé de le jouer avec la même Dame dont vous avez déja joué un cinq, parce que si vous le jouïez avec une autre Dame, il faudroit passer par-dessus celles dont vous avez joué le cinq; mais en ce Jeu il n'est pas permis de passer aucune Dame par-dessus l'autre, par la raison qu'il faut qu'elles se suivent, & marchent l'une après l'autre.

Comme les deux Joueurs jouent & marchent également dans les mêmes Tables, & vis-à-vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dez porte une Dame sur une fléche qui se rencontre vis-à-vis de celle où il y a une Dame de celui contre qui l'on jouë, cette Dame est battuë, & celui contre qui on jouë, est obligé de la prendre & de la rentrer dans le Jeu.

En ce Jeu l'on bat malgré soi, par ce que l'on est obligé de jouer toûjours le plus petit nombre, & outre cela on ne peut point passer une Dame par-dessus l'autre: cette Régle de ne point passer ses Dames l'une sur l'autre, fait

que l'on jouë ſouvent beaucoup de coups inutiles, ſur-tout quand on a mené & conduit ſes Dames ; ſçavoir, l'une dans le coin, & les deux autres tout contre, de maniére qu'on ne peut les mettre ſur le coin qu'en faiſant un As, & puis un deux ; l'on ſouhaite alors d'être battu pour ſortir de cette gêne.

En ce jeu le coin de repos eſt la douziéme caſe : on le nomme coin de repos, parce que les Dames qui y ont une fois entré, ſont en ſûreté, & ne peuvent plus être battuës. C'eſt un grand avantage en ce Jeu pour celui qui en met une le premier : celui qui a mis le plûtôt ſes trois Dames dans ſon coin a gagné la Partie, & s'il les y mettoit toutes trois avant que ſon homme y en eût mis aucune, il gagneroit double ſi on en étoit convenu.

LE JEU
DES DAMES RABATTUES.

ON le nomme le Jeu des Dames Rabattuës, parce qu'on y rabat effectivement toutes les Dames les unes après les autres, & on les couche toutes plates l'une devant l'autre.

On joue ce Jeu dans un Trictrac qui doit être garni de quinze Dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dez, on n'y peut jouer que deux, & chacun ſe ſert.

Comment il faut placer ſes Dames.

IL faut que chacun mette toutes ſes Dames dans la Table du Trictrac, & qu'il

fasse six piles ou tas de ses Dames sur toutes les fléches qui sont de son côté ; sur chacune des trois premiéres fléches proche le jour, il faut mettre deux Dames qui font six Dames ; & sur chacune des trois autres fléches qui sont jusqu'à la bande de séparation, il faut mettre trois Dames, qui avec les six précédentes, composent les quinze Dames de chaque Joueur. Il faut bien observer de mettre toûtes ses Dames l'une sur l'autre, & non point accouplées en maniére de case.

On nomme le dez en ce Jeu, ainsi qu'aux autres Jeux de Table ; c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier. Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac. Le dez est bon par-tout dans le Trictrac, pourvû qu'il ne soit point en l'air : il faut aussi que le dez touche du moins la bande de son homme. On peut changer de dez, & rompre quand on apréhende quelques coups ; on peut aussi convenir de ne point rompre.

Lorsque chacun a empilé ses Dames, celui qui a gagné le dez, jouë, & rabat de dessus sa pile deux Dames suivant le nombre qu'il a fait ; on compte d'abord par la case la plus près du jour ; ainsi celui qui a fait six & As, abat la Dame qui est empilée sur la premiére case, où il n'y a que deux Dames, & par-là il joue l'As.

Par le six il abat une des trois Dames qui sont sur la case qui joint la bande de séparation. Il est facile d'entendre par-là que l'on prend l'As sur la premiére case ou pile ; le deux sur la seconde ; le trois sur la troisiéme ; le quatre sur la quatriéme ; le cinq sur la cinquiéme ; & le six sur la sixiéme pile qui est la

derniére. On voit d'abord que cette maniére de jouer les nombres, eſt bien différente des autres jeux de Table ; où par exemple pour jouer un ſix, l'on place la Dame ſix fléches au deſſus de l'endroit d'où elle part, au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la Dame à bas ſur la même fléche où elle étoit empilée ; quand vous avez joué votre ſix & As, votre homme jouë le dez à ſon tour ; s'il fait un doublet, par exemple, terne, ou double deux, comme ſur les caſes du trois & du deux, il n'y a qu'une Dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui ; mais parce qu'il a fait un doublet, il a encore le dez & jouë derechef, & s'il fait un ſecond doublet, il rejouë encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toûjours le dez, juſqu'à ce qu'il ait fait un coup ſimple ; ainſi ce ſont deux choſes eſſentielles à remarquer en ce jeu.

La premiére, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le jouë, ſupoſé qu'il le puiſſe ; & s'il ne le peut pas, il n'eſt joué ni par l'un, ni par l'autre ; par exemple, votre homme a fait d'abord deux & As qu'il a joué ; vous avez joué enſuite, & avez amené le même coup que vous avez pareillement joué, votre homme rejouë & fait encore deux & As ; il ne les jouë point ni vous auſſi, parce que vous n'avez tous les deux aucun de ces nombres, les ayant déja abattuës.

La ſeconde, que celui qui fait un doublet conſerve le dez, & jouë juſqu'à ce qu'il ait fait un coup ſimple : On apelle coup ſimple les nombre inégaux, comme ſont ſix & cinq ; cinq & quatre ; trois & deux ; quatre & trois. Les doublets ſont deux nombres

pareils; tels que sont, Sanne, double-Deux, Terne, Quaderne, Ambezas, Quine. Il faut être bien attentif aux nombres que celui contre qui l'on jouë améne, afin de ne point manquer à jouer tout ce qu'il ne jouë pas, par la raison que celui contre lequel on jouë, n'est point obligé de vous avertir de votre jeu, au contraire, il a intérêt que vous oubliez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer son jeu plus que vous.

Après avoir rabattu ses Dames de dessus les différentes piles & tas, celui qui les a toûjours rabattuës le premier, leve à chaque coup de dez deux Dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées: par exemple, s'il fait Bezet, il leve les deux Dames de la premiére case, & parce qu'il a fait un Doublet, il jouë encore une fois; s'il fait un second Bezet il ne leve rien, ne lui étant pas permis de jouer Bezet tout d'une, en prenant une Dame sur la seconde case, parce que chaque case en ce Jeu a son nombre fixe, & que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un Deux, ou deux Deux, & la troisiéme, un Trois, & ainsi des autres; & quoiqu'il soit ci-dessus que les nombres que l'on ne sçauroit jouer sont jouez par l'autre, cette régle reçoit ici son exception; car si après que vous avez rabattu l'As, le Deux, le Trois, &c. il vous reste encore un Cinq ou un Six à rabattre, & que votre homme ayant tout rabattu & levé un Bezet, ait fait un second Bezet, alors ni lui, ni vous ne leverez rien: lui, parce qu'il n'a plus de Bezet à jouer, & vous, parce que c'est une des régles de ce jeu qu'on ne peut rien lever tant que l'on n'a point abattu

toutes ses Dames ; ainsi n'ayant point abattu toutes vos Dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne jouë point, mais vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, & c'est votre homme qui les jouë pour vous, jusqu'à ce que vous ayez rabattu votre dernière Dame ; ce qui fait que bien souvent votre homme n'a plus que deux ou trois Dames à lever, lorsque votre dernier nombre arrive, quelquefois même il n'en a plus qu'une ; mais quand une fois vous avez abattu votre dernière Dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait ; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui, à moins que vous ne fussiez extrêmement malheureux : celui qui le premier a levé toutes ses Dames, a gagné la Partie La régle que bois touché doit-être joué, n'a point lieu en ce Jeu, parce que, comme il a été dit, chaque pile de bois a son nombre fixe, étant impossible de pouvoir jouer le même nombre de différens endroits : ainsi, supofé que vous ayez fait un Carme, & qu'au lieu d'abattre les Dames de la quatriéme case, vous ayez abattu deux Dames de la cinquiéme, vous pouvez, & même vous devez remettre vos deux Dames sur votre cinquiéme pile, & jouer votre Carme comme il doit être joué.



TABLE
DES JEUX
DU TOUTE-TABLE,
DU TOURNE-CASE,
ET DES DAMES RABATTUES.



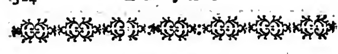


LE JEU DU PLAIN.

ON le nomme le Jeu du Plain, parce que les Joueurs ne cherchent qu'à remplir, & faire leur Plain, c'eſt-à-dire, à mettre douze Dames couvertes, & accouplées dans la Table du grand Jan, qui ſe nomme au Trictrac indifféremment Grand-Jan, ou Grand-Plain.

Ce Jeu ne peut-être joué qu'entre deux perſonnes. Il ſe jouë dans un Trictrac, où il faut qu'il y ait trente Dames, moitié d'une couleur & moitié d'une autre; on ne jouë qu'avec deux dez, & chacun ſe ſert.

On diſpoſe ſon jeu tout de même que ſi l'on vouloit jouer au Jeu du Trictrac, enſuite chacun empile ſes Dames ſur la premiére caſe ou Lame de la Table la plus éloignée du jour; vos Dames étant empilées, il faut abattre d'abord beaucoup de bois; enſuite coucher ſix Dames toutes plates ſur les fléches du Grand-Jan, parce qu'il eſt aiſé de couvrir après, quand on a du bois abattu; il eſt permis à ce Jeu de mettre une ſeule Dame dans le coin, qui ſe nomme au Trictrac coin de repos; les doublets s'y jouent doublement comme au Révertier. Il faut bien prendre garde de ne point forcer ſon jeu, & tâcher d'avoir toûjours les grands doublets à jouer; celui qui a couvert le plûtôt toutes ſes Dames dans la ſeconde Table, a gagné la Partie; mais il n'a pas le dez pour la révanche, ainſi l'on tire à qui l'aura.



LE JEU
DU TOC.

ON l'apelle le Jeu du Toc, à cause que le seul but des Joueurs est de toucher & battre leur Adversaire, ou de gagner une Partie double ou simple, par un Jan ou par un Plain. Ce Jeu se régle comme le Trictrac, c'est-à-dire, qu'il faut pour y jouer, un Trictrac garni de quinze Dames de chaque couleur, qui font trente en tout; de deux cornets, de dez, & deux fiches ou fichets, pour marquer les trous ou Parties: il faut placer les Dames à ce Jeu de même qu'au Trictrac, les empilant toutes sur la premiére Lame de la premiére Table, pour les mener ensuite dans la seconde, & y faire son Plain & grand-Jan. Il faut nommer le plus gros nombre de dez le premier comme au Trictrac; les doublets ne s'y jouent aussi qu'une fois au Jeu du Toc, l'on ne marque pas des points comme au Jeu du Trictrac; au lieu de points on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait; ce Jeu se jouë en plusieurs trous, il est au choix des Joueurs d'en fixer le nombre, & même l'on peut jouer au premier trou; par exemple, j'ai mon petit Jan fait, à la réserve d'une demie-case, & au premier coup que je jouë, je fais mon petit-Jan par un nombre simple: si c'étoit au Trictrac je marquerois seulement quatre points; mais au Toc, au lieu de quatre points je marque le trou, & j'ai gagné la Partie, parce que l'on a joué

au premier trou : si en commençant la Partie, on convient de jouer au premier trou, & que la double ira ; alors si je remplis par deux moyens ou par un doublet, ou que je batte une Dame par deux moyens ou par doublet ; au lieu que je fasse quelque Jan ou rencontre du Jeu du Trictrac par doublet, comme si je battois le coin, ou que commençant la Partie, je fis Jan de deux Tables par doublet, ou Jan de Mézeas par doublet, en ce cas je gagnerois la double, & celui contre qui je jouerois, me payeroit le double de ce que nous aurions joué. Mais il faut bien remarquer que les mêmes Jans & coups de Trictrac se rencontrent en ce Jeu, tant à profit qu'à perte pour celui qui les fait lorsque l'on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dez, peut s'en aller, de même qu'au Trictrac.

DICTIONNAIRE
DES TERMES
DU TRICTRAC.

A

ABattre du bois ; c'est au Trictrac abattre beaucoup de Dames de dessus le premier tas, pour faire plus facilement des cases dans la suite.

Accoupler ses Dames, c'est les mettre deux à deux sur une fléche.

Adoubler, c'est toucher un Dame pour ne la pas jouer, mais seulement pour arranger son jeu ; & pour ne pas cependant être obligé de la jouer, on doit dire avant que d'y porter la main, *j'adouble*.

Ambezas, se dit quand on améne deux As.

Avancer, en terme de Trictrac, signifie *prendre son coin* le premier, qui est un très-grand avantage.

B

B*Andes de Trictrac*, ce sont les bords percez de trous vis-à-vis de chaque fléche.

Bander les Dames, c'est les charger, c'est-à-dire, en trop mettre sur une fléche.

Battre une Dame, c'est la fraper, ou tomber dessus, on dit, *battre le coin.*

Bezet au Trictrac, signifie deux As en *dez*.

Bidet, on dit changer le Bidet, ce qui signifie mettre un grand nombre de Dames sur une fléche, ce terme étoit autrefois usité, mais aujourd'hui on ne s'en sert plus.

Bois au Trictrac, signifie les Dames avec lesquelles on jouë.

Bredouille, se dit quand on prend douze points, & alors on marque deux parties au lieu d'une. On apelle aussi *Bredouille*, le jetton qui sert à marquer la *Bredouille.*

C

C*Armes*, signifie deux 4. que les deux dez aménent à la fois : on les apelle aussi *quadernes*, ou *carnes.*

Cases, se dit au Trictrac de deux Dames qui sont posées sur une même ligne ou fléche marquée sur le tablier où l'on jouë, & qui empêche les Dames du parti contraire de passer outre. Le septiéme point s'apelle la *case du Diable*, parce que c'est la plus difficile à faire. Une *demie case* est quand il n'y a qu'une Dame abattuë : on dit aussi *faire des cases : hautes cases*, sont celles qui sont les plus éloignées de votre adversaire ; & *basses cases*, celles qui en sont le plus près.

Caser, eſt lorſqu'on peut accoupler deux Dames enſemble, & c'eſt la même choſe que faire des *caſes*.

Coin, qui dit ſimplement *le coin*, entend le *coin de repos*, apelé ainſi, parce qu'en effet on a l'eſprit tranquile au Triƈtrac quand on s'eſt emparé de ce *coin* ; c'eſt toûjours la onziéme *caſe*, non compriſe celle du tas des Dames. On dit encore, *coin Bourgeois*, qui eſt la caſe de *quine*, & de *ſanne*.

Cornet, c'eſt un petit vaiſſeau qui eſt ordinairement de corne & dont on ſe ſert pour jouer au Triƈtrac.

Couvrir, on dit, *couvrir une Dame* ; c'eſt-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre ; ce qui s'apelle autrement *caſer*.

D

DAmes, c'eſt au Triƈtrac des morceaux d'yvoire, d'os ou de bois plats & arrondis : on les apelle encore *Tables* ; il y a les blanches & les noires.

Dames accouplées, ce ſont deux Dames placées l'une contre l'autre ſur une fléche.

Dames couvertes, c'eſt la même choſe que les Dames accouplées.

Dame découverte, c'eſt une Dame ſeule placée ſur une lame.

Dez, petit os quarré, marqué de tous côtez de points, & dont on ſe ſert pour jouer au Triƈtrac, il n'en faut que deux.

Debredouiller ; c'eſt lorſque celui à qui on dit d'ôter un jetton, &c.

Doublet ; c'eſt un jet de *dez* qui améne deux points ſemblables, comme deux as, deux 4. deux 3. & le reſte.

Double-doublet ; c'eſt un jet de *dez* doublé.

E

EMpiler : on dit, *empiler les Dames*, c'est les mettre en tas sur la premiére fléche du Trictrac, qui doit être tourné de maniére que la pile des Dames soit du côté de derriére.

Enfilade, est un obstacle qu'on trouve à faire passer les Dames d'un côté du Tablier à l'autre, qui fait perdre ordinairement la Partie, on dit : *courir à l'enfilade*.

Enfiler ; on dit au Jeu du Trictrac, qu'une personne est *enfilée*, pour dire qu'on lui a bouché les passages par où elle pouvoit couler ses Dames d'un côté du Tablier à l'autre, si bien qu'on dit, *enfiler son homme*, par la même explication de ce terme.

Ecole ; on dit envoyer à *l'Ecole* ; faire une *Ecole* ; marquer une *Ecole* ; & cette *Ecole* est lorsqu'on oublie à marquer les points qu'on gagne.

Etendre ; on dit étendre ses Dames.

F

FIche au Trictrac ; c'est une maniére de clou d'yvoire ou d'os, dont on se sert pour mettre dans les trous, pour marquer combien on a de Parties.

Fléche. Voyez *Lame*.

G

GAgner ; on dit au Trictrac, *gagner sans bouger* ; *gagner le trou*, ou la *Partie* ; *gagner Partie bredouille* ; *gagner le Tour* ; c'est la Partie entiére du Trictrac.

J

JAn, se dit au Trictrac, quand il y a douze Dames abattuës deux à deux, qui font le plain d'un des côtez du Trictrac. Il y a plusieurs sortes de *Jans*.

Jan qui ne peut ; c'est quand on trouve l'endroit

droit bouché par où on vouloit faire paſſer une Dame. Les autres *Jans* ſont ſuffiſamment expliquez au Chapitre IV. on y peut voir. Il y en a qui font dériver ce mot de *Janus*, auquel les Romains donnoient pluſieurs faces, & qu'on l'a mis en uſage dans le Trictrac, pour marquer la diverſité des faces de ce Jeu.

Jetton, petite piéce ronde faite d'yvoire, & dont on ſe ſert au Trictrac pour marquer le Jeu. Il y a un *jetton percé* pour marquer la grande *bredouille*, quand on la joue.

Impuiſſance. Voyez *Jan qui ne peut.*

Infante; c'eſt la même choſe qu'impuiſſance.

Jouer; on dit au Trictrac, *jouer tout d'une*, c'eſt-à-dire, joüer une Dame ſeule, & la mettre ſur la ſeconde Lame.

L

L*Ames*, certaines marques longues, terminées en pointes, & tracées au fond du Trictrac : il y en a vingt-quatre; elles ſont blanches & vertes, ou d'autre couleur; c'eſt ſur ces Lames qu'on fait les caſes. On les apelle autrement *Flèches* ou *Languettes.*

Languette. Voyez *Lame.*

Lever les Dames; c'eſt lorſqu'une partie eſt finie, & qu'on peut en recommencer une autre.

M

M*Argot la fenduë*; c'eſt quand l'adverſe partie fait un coup qui tombe ſur une fléche vuide entre deux Dames découvertes. Ce terme n'eſt plus en uſage.

Mézeas; on dit, *Jan de Mézeas.* Voyez l'explication au Chapitre IV. page 464. Il y a auſſi le *contre-Jan de Mézeas*: il eſt auſſi expliqué à la page 465. au même Chapitre.

Z

Moyen. Il y a au Trictrac les *moyens* pour battre, *moyens* pour remplir, *moyens* de compter, & *moyens simples*; ce sont des voyes qui servent à parvenir au gain qu'on espére, si elles ne sont point traversées par d'autres.

O

OBstacles; on apelle obstacles, lorsque voulant passer on trouve les passages bouchez.

P

PArtie; on dit *Partie Bredouille*, qui veut dire gagner douze points sans interruption: *Partie simple*, c'est douze points gagnez à plusieurs reprises.

Passage ouvert; c'est au Trictrac une seule Dame sur une case. Ce qu'on apelle *Dame découverte*, & *passage fermé*, c'est lorsqu'il y en a deux.

Pile de bois, ou *de Dames*, ce sont des Dames entassées sur la onziéme case du Trictrac.

Q

QUadernes. Voyez *Carmes*.

Quines; terme du Jeu de Trictrac; ce sont deux cinq qui viennent en un même coup de *Dez*.

R

REmplir; on dit au Trictrac, *remplir son grand-Jan*; c'est-à-dire, tâcher d'avoir douze Dames couvertes dans la seconde table du Trictrac.

Rompre, on dit, *rompre le Dez*, c'est porter vîtement la main sur les Dez, après que son Adversaire les a jettez.

S

SAnnes, terme de Trictrac, qui signifie deux six en *Dez*.

Sonnes. Voyez *Sannes*.

Sortir, on dit au Trictrac, *sortir son coin.*

T

TAble, se dit au Trictrac, des deux côtez du Tablier, où l'on joue avec des Dames, ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des cases. On dit, *Table du petit-Jan*; & c'est la premiére Table où les Dames sont empilées : on apelle aussi *Table du grand-Jan*, celle qui est de l'autre côté; parce que c'est-là qu'on y fait ce *Jan.*

Table. Ce mot se prend aussi pour les Dames mêmes.

Tablier. Voyez *Table.*

Tas de bois. Voyez *Pile.*

Ternes, terme de Trictrac; c'est un *doublet* qui arrive, quand le *Dez* améne deux trois.

Tour, au Trictrac signifie la *Partie.*

Trictrac. Jeu qui se jouë avec deux *Dez*, suivant le jet desquels chaque Joueur ayant quinze Dames, les dispose artistement sur des pointes marquées dans le tablier, & selon les rencontres, gagne ou perd plusieurs points, dont douze font gagner une Partie, & les douze Parties, le Tour, ou le Jeu.

Trictrac, se dit aussi du Tablier sur lequel on joue le Jeu, qui est de bois ou d'ébéne, qui a d'assez grands rebords pour arrêter les *Dez* qu'on jette, & retenir les Dames qu'on arrange.

Trou de Trictrac, il en faut douze de chaque côté, percez chacun vis-à-vis les fléches.

Trou, au Trictrac, signifie les Parties, & il faut gagner douze *trous* pour une Partie.

LE JEU DU MAIL.

IL y a deux ſortes de Régles pour le Jeu du Mail ; les unes , *ſur la maniére d'y bien jouer* ; les autres , *pour décider des divers événemens qui peuvent arriver à ce Jeu.* On commencera par les premiéres qui ſont les plus eſſentielles.

Il eſt certain que de tous les Jeux d'exercice , celui du Mail eſt le plus agréable , le moins gênant , & le meilleur pour la ſanté ; il n'eſt point violent , on peut en même-tems jouer , cauſer , & ſe promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvemens qu'à une promenade ordinaire ; l'agitation qu'on ſe donne en pouſſant la boule d'eſpace en eſpace , fait un merveilleux effet pour la tranſpiration des humeurs , & il n'y a point de rhumatiſmes ou d'autres maux ſemblables , que l'on ne puiſſe prévenir ou guérir par ce Jeu , à le prendre avec modération , quand le beau tems & la commodité le permettent.

Il eſt propre à tous les âges , depuis l'enfance juſqu'à la vieilleſſe ; ſa beauté ne conſiſte pas à faire de grands coups , mais à jouer juſte , avec propreté , ſans trop de façons ; & quant à cela , on peut joindre la ſûreté & la force qui font la longue étenduë du coup , on eſt alors un Joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection , il faut chercher la meilleure maniére de bien jouer , ſe conformer à celle des beaux Joueurs , ſe mettre aiſément ſur ſa boule , ni trop près , ni trop loin , n'avoir pas un pied guéres plus avancé que l'autre ; les genoux ne doivent

pas être ni trop mols, ni trop roides ; mais d'une fermeté bien assurée pour donner un bon coup.

Attitude du Corps.

Le corps ne doit être ni trop droit ni trop courbé, mais médiocrement panché, afin qu'en frapant il se soutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arriére de la ceinture en haut, avec la tête, sans toutefois perdre la boule de vuë.

C'est ce demi tour du corps qu'on apelle *jouer de reins*, qui faisant faire un grand cercle au Mail, fait l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le Mail trop vîte, mais uniquement, sans se laisser emporter, le tenir un instant dans sa plus haute portée, pour fraper sur le champ le coup avec vigueur; en y joignant la force du poignet, sans changer néanmoins la situation du corps, des bras, ni des jambes, afin de conserver toûjours la même union sur l'ajustement que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec sa boule.

Differentes maniéres des Joüeurs.

On voit des gens *qui ne jouent que des bras*, c'est-à-dire, qui ne font pas ce demi contour du corps qui vient des reins ; mais outre qu'ils s'incommodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras seuls en racourci, ils ne sçauroient jamais être ni beaux, ni forts Joueürs, parce qu'ils ne levent pas le Mail assez haut.

Quelques-uns le levent trop sur leurs épaules, d'autres ne le levent qu'à moitié de leur

taille, & frapent la boule par secousse comme s'ils donnoient un coup de fouet. Il y en a qui ouvrant étrangement les jambes, & se cramponnant sur la pointe des pieds, s'abandonnent si fort sur la boule, que s'ils venoient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcheroit de tomber, & de donner, comme l'on dit, du nez en terre; quelques autres levent en l'air le coude gauche pour mesurer le coup, ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces maniéres sont aussi mauvaises que desagréables, & on doit les changer. Chaque Exercice a ses Loix, qu'on est obligé de suivre; la Danse, le Manége, les Armes, ont une attitude & une contenance réglées, sans lesquelles on ne sçauroit rien faire que grossiérement & de mauvaise grace.

Le Mail est à peu près de même, c'est un Jeu Noble, exposé à la vuë du Public; c'est pourquoi on ne sçauroit y jouer devant le monde, que suivant ses véritables Régles.

Mains, Bras.

Les mains ne doivent être ni serrées ni trop éloignées l'une de l'autre; les bras ni trop roides, ni trop allongez; mais faciles, afin que le coup soit libre & aisé. La main gauche, qui est la premiére posée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la masse; le pouce de la droite doit croiser un peu en biais sur la pointe des autres doigts, ne pas être dessus ni à côté du manche; car c'est ordinairement ce qui fait *crosser*, parce que si en levant les mains pour donner le coup, on n'a le pouce droit ainsi croisé, la masse varie en tombant sur la boule, & ne sçauroit la

fraper en son point. Il faut donc que la main droite tienne le Mail comme les Joueurs de Paulme tiennent la Raquette; car ce pouce ainsi acroché avec le bout des autres doigts, est bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, & donne plus de facilité & de force au poignet, qui doit agir vivement en l'un & en l'autre de ces deux Jeux.

Pieds.

Pour être bien sur la boule, il faut se bien assurer sur ses pieds, se mettre dans une posture aisée, que la boule soit vis-à-vis le talon gauche, ne pas trop reculer le pied droit en arriére, ni baisser le corps, ou plier le genoüil quand on frape, parce que c'est ce qui met le Joueur hors de mesure, & qui le fait souvent manquer.

Toutes ces observations sont de conséquence, à quiconque voudra les suivre, pour bien jouer. On ne doit pas être long-tems à mesurer son coup, une seule fois, avec un peu d'habitude, suffit, & l'on remarque que ceux qui sont plus long-tems à tâtonner leur boule, sont ceux qui la manquent plûtôt, dont on se moque après, parce que ceux qui voïent jour, aiment qu'on soit prompt, & qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire à ce Jeu, & qui en fait toute la propreté, il faut avoir un Mail qui soit toûjours de même poids, & de même hauteur, ce qui doit être proportionné à la force & à la taille du Joueur. Si le Mail est trop long ou trop pesant, on prend la terre; s'il est trop court ou

trop leger, il ne donne pas assez de force, & l'on prend la boule par-dessus, ou comme on dit, *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Joueur de se choisir un Mail qui lui convienne, dont il se rende le maître, & qu'il proportionne encore la boule à la masse; car il est bon de prendre garde à tout.

Boules.

Si on jouë d'un Mail dont la Masse ou la tête ne pese que dix onces, on jouera mieux & plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on jouë d'une masse de treize ou quatorze onces, qui sont celles dont on se sert le plus communement, il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces on fera de plus grands coups; cela dépend quelquefois du tems qu'il fait, & du terrain sur lequel on jouë. Il est bon de sçavoir, que quand le vent est favorable, ou que le terrain est sablonneux, ou qu'il descend un peu, quoique d'une maniére imperceptible, il faut jouer de grosses boules, qui n'excédent pas pourtant la portée de la masse, & l'on fera de plus grands coups. Quand le tems est humide, ce qui rend le terrain du Jeu *sourd*, c'est-à-dire, difficile à couler, on jouera des boules legéres, qui iront mieux que celles qui sont de poids; mais quand il fait beau, que le terrain est sec & uni, c'est alors que pour faire de plus grands coups, on doit jouer des voguets ou petites boules, qui ayent bien leur poids, en gardant toûjours néanmoins, autant qu'il est possible, la proportion ci-devant observée du poids de la masse avec celui de la boule.

Il ne sera pas inutile de remarquer combien il est avantageux à ce Jeu d'avoir de bonnes boules; c'est le pur hazard de la nature qui les forme, & s'il faut ainsi dire, qui les paîtrit; mais c'est l'adresse du Joueur habile qui acheve de les faire en les bien jouant, de les connoître pour s'en servir à propos.

Ces boules sont des racines de boüis, les meilleures viennent des Païs chauds, on les trouve dans des fentes ou petits creux de rochers, où il se fait des nœuds, on les coupe, & on les laisse secher un certain tems; après quoi les ayant fait tourner & battre à grain d'orge, on ne les joüe qu'à petits coups de Mail sur un terrain graveleux; on les joüe ensuite plus fort, on les fait froter avec de la Pariétaire toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en est servi; enfin, à force de coups de Mail, & de les faire rouler, elles deviennent dures : on prend garde à celles qui vont le mieux; c'est-à-dire, qui ne sautent & ne se détournent point de leur chemin, ou pour parler le langage du Mail, *qui ne s'éventent pas* : Alors on doit mesurer ces boules ainsi faites, les tenir dans un sac avec du linge sale, qui est le meilleur endroit, ni sec, ni humide, où on les peut conserver saines: on doit les peser pour sçavoir le poids au juste de celles qui vont le plus loin, lesquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour mesurer les Boules.

Pour cela on avoit ci-devant des mesures de papier; mais on a inventé depuis une espéce de Compas rond, pour marquer le

poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules, de toutes sortes de grosseurs, depuis le *Voguet* jusqu'au *Tabacan*, ce qui est trés-commode.

La Bernarde.

Il y a eu une boule d'un grand renom, dont l'Histoire ne sera peut-être pas inutile ni desagréable, & fera voir de quelle importance est une boule au Jeu de Mail. Un Marchand de boules de Provence en aporta un gros sac à Aix : Les Joueurs qui étoient en grand nombre en cette Ville, les achetérent toutes trente sols la piéce, à la réserve d'une seule, qui étant moins belle que les autres, fut rejettée. Un bon Joueur nommé BERNARD, vint le dernier, il acheta cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze sols, elle pesoit sept onces deux gros, & étoit d'un vilain bois à moitié rougeâtre ; il la joua long-tems, la fit, & elle devint si excélente, que quand il avoit un grand coup à faire, elle ne lui manquoit jamais au besoin, & lui faisoit gagner immanquablement la Partie. Elle fut apelée *LA BERNARDE.* Le Président de Lamanon qui l'a euë depuis, en a refusé plusieurs fois cent pistoles. LOUIS BRUN, un des plus grands Joueurs de Mail qu'il y ait eu en Provence, qui dans un Jeu uni, sans vent & sans descente, faisoit jusqu'à quatre cens cinq pas d'etenduë, voulut faire une expérience de la Bernarde, il la joua diverses fois avec six autres boules de même poids & de même grosseur, son coup etoit si égal, que les cinq autres boules étoient presque toutes ensemble à un pied ou deux de différence ; pour la Bernarde, on la trouvoit

toûjours cinquante pas plus loin que les autres; ce qui lui fit dire un jour plaiſamment, *qu'avec la Bernarde, il joueroit aux grands Coups contre le Diable*. On doit croire que ce que cette boule avoit de particulier, eſt ſans doute qu'elle étoit également peſante par-tout, depuis ſa ſuperficie juſqu'à ſon centre, puiſqu'elle ſe ſoutenoit ſi bien dans ſon roulis, au lieu que les autres qui n'alloient pas de même, quoique de poids, étoient inégales dans leur pourtour, étant plus peſantes d'un côté que d'un autre, ce qui les faiſoit aller de travers, par ſauts, ou par bonds.

De ce raiſonnement, il s'enſuit deux choſes. La premiére, que chaque bon Joueur doit connoître ſes boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être frapées pour aller au plus loin; il y en a, par exemple, qu'il faut jouer ſur le bois, quand c'eſt là ſon bon roulis, ce qu'on aprend par l'expérience quand on joue ſouvent à ce Jeu. La ſeconde, que pour donner le juſte prix aux boules, il ne faut pas les prendre au hazard, ſur leur beauté, leur dureté, ou leur poids, mais voir quand elles vont bien ſous le coup du Mail, & plus loin que les autres de même groſſeur.

Maſſes ou Têtes de Mail.

Ce n'eſt pas aſſez pour faire de grands coups d'avoir des boules faites, il faut que la tête du Mail ſoit faite auſſi; c'eſt-à-dire, *qu'elle ſe ſoit endurcie par les coups qu'elle aura joué.* L'expérience ayant fait connoître qu'une boule pouſſée par une Maſſe neuve ou fenduë, ira moins loin de quelques pas que ſi elle avoit été frapée d'une vieille maſſe bien

faine, & qui a acquis fa dureté.

On a reconnu que les maffes de Georges Minier d'Avignon, qui font de chêne verd, & fur-tout celles du pere, font incomparablement mieux faites, & meilleures que de tous autres Ouvriers.

Longueur du manche du Mail.

Quant aux manches du Mail en Provence & en Languedoc, on ne les tient plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en eft bien plus maître, plus fûr & moins gêné, fans remuer fa boule, en la jouant où elle fe rencontre. Mais comme à la Cour & à Paris on peut mettre fa boule en beau, fi ce n'eft quand on tire à la Paffe, on a trouvé que la mefure du manche prife fous l'aifelle, étoit la plus jufte qu'on pouvoit prendre pour faire de plus grands coups; celles qui vont au-delà font outrées, on aura bien de la peine à s'y ajufter, & à moins d'une grande habitude, on ne fera quelques grands coups que par hazard; ainfi on doit confeiller à ceux qui veulent jouer au Mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, dont ils fe rendront maîtres en ne jouant d'abord que des demi-coups: à mefure qu'ils fe fortifieront, ils pourront allonger leur Mail de deux ou trois pouces, jufqu'à ce qu'ils puiffent s'accoutumer à bien jouer d'un qui vienne jufqu'à l'aifelle, & s'en tenir-là pour fe rendre très-forts Joueurs; que fi on n'obferve pas cette petite gradation, on doit s'affurer qu'on ne jouera jamais avec la jufteffe, ni avec la propreté que demande ce Jeu.

On peut ajoûter pour la bien-féance, qu'on

n'aime pas à voir en Public des Perſonnes de condition ſans Veſte ou Juſt-au-Corps, ni ſans Perruque; on peut être legérement & commodément vêtu, n'avoir pas de ces Veſtes bigarées ou miparties de différentes étoffes, avoir de petites Perruques naiſſantes, ou noüées, & un Chapeau, ce qui ſied toûjours bien, & eſt beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des Bonnets quelques beaux & magnifiques qu'ils puiſſent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toûjours jouer les Mains gantées, ce qui, outre la propreté, ſert à tenir le Mail plus ferme quand on donne le coup, & garantit en même-tems les Mains de durillons.

Il y a des perſonnes qui en jouant la premiére fois au Mail, voudroient faire d'auſſi grands coups que les Maîtres, ce qui n'eſt pas poſſible: on ne peut acquérir la juſteſſe & la ſûreté de ce Jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant inſenſiblement par demi-coups: car les Maîtres & les bons Joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant ſouvent pluſieurs Boules qu'ils ſe renvoyent à petits coups l'un à l'autre; ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent ſûrement ſans façon, & qu'ils battent leurs Boules neuves.

Ce Jeu a toûjours été regardé comme un des plus innocens & des plus agréables amuſemens de la vie, puiſqu'on y joint la force à l'adreſſe, qu'on s'y fait une ſanté plus robuſte qu'en tout autre exercice du Corps, & qu'on y peut jouer ſans peine depuis l'enfance juſqu'à l'âge le plus avancé.

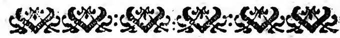
Nouveau Mail comme un Billard.

On pourroit faire un nouveau Jeu de Mail à une Maison de Campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de mesure, sur les Régles, & comme on jouë au Billard.

Il suffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cens pas de long, sur dix ou douze pas de large, plus ou moins, la rendre très-unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaisses, mettre un Archet à chaque bout, & un Pivot de fer au milieu; l'on débuteroit vis-à-vis de l'Archet, pour s'aller mettre en passe à l'autre bout, comme on fait au Billard, jouer toûjours du Mail & la Boule d'où elle seroit, & celui qui, après avoir passé à l'Archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu, qui seroit comme *Livet* est au Billard, gagneroit la Partie. Ce qui ne laisseroit pas de faire un divertissement très-agréable à diverses personnes de tous états, & de tous âges, qui joueroient au Roüet, ou en Partie, comme au Billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'est qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, sans beaucoup de fatigue, & qu'on se rendroit sûr insensiblement pour jouer parfaitement bien au Mail, où toute la science consiste, comme on l'a déja dit, à fraper nettement sa Boule; ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petits coups, d'où l'on parvient ensuite à en faire de grands, quand on s'est bien assuré sur sa Boule, & qu'on la pousse & dirige juste où l'on veut.

Passe.

Après ce qui vient d'être observé pour le Jeu de Mail, il faut dire quelque chose pour bien tirer à la Passe avec la Leve, quand on est à la fin de la Partie du Jeu ordinaire. Il faut se mettre de bonne grace sur sa Boule d'acier, qu'elle soit à la pointe, ou à deux & trois doigts du Pied droit en dehors; s'ajuster du bras & de l'œil sans faire trop de façons, ni aucune grimace; avoir le Corps médiocrement panché sur la droite, & la pointe du Pied gauche legérement posée à terre, afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement, & ensemble le Corps avec le Pied gauche, & que l'on fasse agir en même-tems l'œil, le bras & le poignet, pour porter sa boule juste, & si l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'Archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la Partie. Toutes les autres maniéres de tirer à la Passe, comme d'avancer le Pied gauche, mettre la boule à côté, en dedans, ou entre les deux Pieds, bien loin d'être bonnes, sont au contraire de très-mauvaise grace.



REGLES GENERALES DU JEU DU MAIL.

I. IL y a quatre maniéres de jouer au Mail, au *Roüet*, en *Partie*, aux *Grands-Coups*, & à la *Chicane*.

II. Jouer au *Roüet*, c'est quand chacun joue pour soi & par tête, un seul en ce cas,

paſſant au pair ou au plus, quand il ſe trouve en ordre, gagne le prix dont on étoit convenu pour la Paſſe.

III. On joue en *Partie*, quand pluſieurs ſe mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égales forces, en pareil nombre; & ſi le nombre eſt inégal, on peut faire jouer deux boules à un ſeul d'un côté, juſqu'à ce qu'un autre Joueur ſurvienne pour remplir la place vacante.

IV. Aux *grands-coups*, c'eſt quand deux ou pluſieurs jouent à qui pouſſera plus loin, & quand l'un eſt plus fort que l'autre, le plus foible demande avantage, ſoit par diſtances d'arbres, ſoit par diſtances de pas.

V. Pour ce qui eſt de la *Chicane*, on y jouë en pleine campagne, dans des allées, des chemins, & par-tout où l'on ſe rencontre; on débute ordinairement par une volée, après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarraſſé qu'elle ſe trouve, & on finit la Partie en touchant un arbre, ou en paſſant par certains détroits dont on ſera convenu, & celui dont la boule qui aura franchi ce but ſera le plus loin, ſupoſé que les Joueurs de part & d'autre ſoient du pair au plus, aura gagné.

VI. A chacune de ces quatre maniéres, on doit convenir avant le début de ce que l'on jouë.

VII. Perſonne ne doit ſe promener dans le Mail quand on jouë, à cauſe des accidens qui pourroient arriver.

VIII. Il faut être au moins à cent pas de diſtance pour ne pas bleſſer ceux qui ſont devant, & crier toûjours *gare* avant que de jouer.

IX. Ceux qui dans un Jeu régulier ne font ni de Roüet, ni d'aucune Partie, ni des Grands-Coups, ne doivent pouſſer qu'une Boule, afin de ne point incommoder les autres.

X. Quiconque jouant marque tout-à-fait ſa Boule, ce que l'on apelle faire une *piroüette*, perd un coup. Lorſque le Mail ſe caſſe en rabattant, ou qu'il ſe démanche : Si la Maſſe paſſe la boule, le coup perdu eſt compté; mais ſi la Maſſe demeure derriére, le coup eſt nul, & le Joueur recommence ſans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on ſoit arrêté en quelque ſorte que ce puiſſe être, par la faute de ceux avec qui l'on jouë, ou du Porte-Léve, l'on pourra recommencer en quelque endroit du Jeu que ce ſoit, mais toutes autres perſonnes, animaux ou rencontres, ſeront comme une pierre au Jeu.

XII. L'on ne pourra en aucun lieu defendre les boules de ceux avec qui on jouë, ni celles qui viendront à ſe heurter, quand elles ſont roulantes, ſi ce n'eſt qu'on les ait défenduës pour le Grand-Coup.

XIII. On peut mettre ſa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, ſans néanmoins l'avancer ni la reculer, que ce ne ſoit de l'agrément des Joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangére ne perdra rien, & pourra jouer la ſienne quand il la trouvera; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de ſa Compagnie, perdra un coup pour ſa mépriſe, & continuera à jouer du lieu où ſera ſa boule, en comptant le coup perdu; & celui de qui il aura joué la boule, ſera tenu d'en jouer une autre de la place où la ſienne étoit; & ſi un étranger jouë la boule

d'un des Joueurs de la Partie, on la remet à peu près où on juge qu'elle étoit.

XV. S'il survenoit des différends pour des coups ou des hazards imprévûs, on peut s'en raporter au Maître du jeu, ou à des personnes presentes qui ayent quelque expérience, pour en passer sur le champ par leur avis.

Du Début.

I. Le début est le premier coup que chacun joue à toutes les Passes que l'on fait.

II. On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour relever sa boule tant qu'on veut, quand on débute.

III. Qui a une fois débuté pour être de la Passe ou d'une Partie, ne pourra plus se retirer sans payer ce qu'on jouoit, si ce n'est du consentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un sort au début, il peut rentrer la premiére fois pour deux, en jouant une seconde boule; & si elle venoit à sortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permission des Joueurs; & sa deuxiéme rentrée qui est la troisiéme boule, lui coûte quatre Passes: S'il rentroit pour une quatriéme boule, il lui en coûteroit huit, & ainsi du reste, en doublant toûjours.

V. Quand le Jeu du Roûet est commencé, & qu'un de ceux qui en est, a gâté son jeu pour avoir manqué, ou être sorti & rentré en doublant les Mises, il peut refuser un survenant de se mettre de la Partie, en attendant que la Passe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins

jusqu'aux cent pas du début des deux côtez, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. Quiconque en débutant, aura mal joué, sans sortir ; de sorte qu'il ne puisse y aller en trois, ou en quatre, suivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentrer pour deux, si les Joueurs ne le veulent.

VIII. Quand le Roüet a commencé, ou est à un début, ceux qui se presentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joué, afin que personne ne puisse faire de mauvaise contestation là-dessus.

Des Grands-Coups.

I. Celui qui jouera au Grand-Coup en quelque lieu que ce soit, ayant du consentement de son Adversaire défendu toutes sortes de hazards, s'il en survient quelqu'un, le coup sera nul.

II. Si le premier jouant au Grand-Coup, n'a rien défendu, celui qui joué après, ne peut défendre.

III. Lorsque celui qui joué le second au Grand-Coup, rencontre la boule du premier, quand elle n'auroit fait que la toucher, cela suffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle seroit restée en arriére.

IV. Une boule sortie peut gagner encore le Grand-Coup, si elle est allée plus loin, quoique hors du Jeu, en la remettant vis-à-vis d'où elle sera trouvée.

V. Aux Grands-Coups, comme au Roüet & en Partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles, ne peuvent plus rien défendre, & courent le risque de tous les hazards.

Des Boules sorties, arrêtées, poussées, perduës, changées, cassées, & defenduës.

I. Toute Boule roulante qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq pas des autres coups, courra le hazard de la rencontrer, si elle n'a été défenduë avant que d'être jouée. Mais cette défense n'aura pas lieu si la Boule roulante touche les ais ou les murailles avant que de rencontrer la Boule.

II. Les cinquante & vingt-cinq pas se mesurent de l'endroit où l'on aura joué, à celui où la Boule aura rencontré l'autre; passé ces distances, il n'y a plus rien à défendre, si ce n'est aux Grands-Coups, encore faut-il que les Joueurs en soient convenus auparavant.

III. Qui sortira, perdra un coup, pour jouer sa Boule dans le Mail, vis-à-vis l'endroit où elle sera trouvée.

IV. Une Boule qui sera passée par un trou des égouts fait exprès pour faire écouler les eaux du Jeu, ne sera pas réputée sortie, & on la remettra dans le Jeu, vis-à-vis, sans rien perdre.

V. Boule fenduë ou collée, une fois défenduë, sert à toute une Séance d'entre mêmes Joueurs, & si elle vient à s'éclater, le coup est nul, & celui à qui elle étoit, en jouë une autre.

VI. Si une Boule non fenduë se case, qu'un morceau vienne à sortir, & l'autre demeure dans le Jeu, il sera libre à celui qui l'aura jouée, de prendre ce dernier pour continuer la Partie, & jouer une autre Boule à sa place: Que si tous les morceaux étoient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une Boule arrêtée eſt avancée ou reculée par quelque hazard que ce ſoit, & que des Gens de bonne foi le diſent, on pourra les croire; & la remettre à peu près où elle étoit.

VIII. Celui dont la Boule ſortira au ſecond coup, pourra rentrer pour une autre Paſſe, de l'aveu des Joueurs, en rejouant d'où il étoit : il abandonne en ce cas ſa premiére Paſſe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagneroit la courante; mais cette Paſſe abandonnée ſera pour tout autre qui s'en aviſera le premier, en gagnant une Paſſe ſuivante.

IX. Une Boule ſortie au troiſiéme ou quatriéme coup, le Joueur ne pourra plus rentrer, & doit finir la Partie comme il ſe trouvera.

X. Celui à qui on a changé la Boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la ſienne.

XI. Boule dérobée, met celui à qui elle étoit hors de la Partie, excepté celle dont il étoit rentré pour deux, ou en place une autre pour lui où il plaît à la Compagnie, ce qui n'eſt qu'une tolérance.

Du tournant, du raport & de l'ajuſtement.

I. Quand un Joueur a ſa boule dans le Tournant, il ne lui eſt pas libre de s'élargir mais il doit jouer du lieu où ſera ſa boule, ſur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être tourné*, quand on a paſſé la ligne des ais vis-à-vis le tambour; & *être en vûe*, quand de l'endroit où eſt ſa boule, on voit à plein l'Archet de la Paſſe.

III. Pour s'ajuster au troisiéme ou quatriéme coup, il doit toûjours être joué du Mail & jamais en aucun cas il ne le peut être de la Léve, laquelle ne sert que pour tirer la Passe.

IV. Quand on joue en trois coups de Mail, si quelqu'un plus fort que les autres, alloit en Passe, ou aprochant en deux; ou bien s'il y alloit en trois coups, quand on est convenu d'y aller en quatre, il doit alors raporter sa boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer son coup d'ajustement avec le Mail.

V. Celui dont la boule est allée le plus avant vers la Passe, est obligé de la raporter le premier, & de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas, & ainsi des autres de même suite.

De la Passe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la Passe, l'acheveront avant que d'autres Joueurs qui les suivent, puissent les interrompre, étant des régles de la bienseance d'attendre, afin que chacun puisse jouer à son tour, sans être empêché ni incommodé.

II. Toute boule qui tient de la pierre est en Passe, & celle qui tient du fer est derriére.

III. Qui passe à son troisiéme coup est derriére, & doit revenir en son rang; il en est de même à celui qui passe au quatriéme, quand on joue en quatre coups de Mail.

IV. Si jouant en trois coups l'on est poussé par une ou plusieurs boules du Jeu, qui depuis le premier ou le second coup vous ménent jusqu'en Passe, non-seulement celui qui aura été poussé, ne raportera pas aux cinquante, mais s'il se trouvoit si avant que d'autres

de la Partie vinſſent à tirer, & paſſer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui auroit été ſi heureuſement avancé, il pourra alors tirer la Paſſe, non avec ſon Mail, mais avec ſa Léve, du lieu où ſe trouvera comme obligé, autrement, l'avantage d'avoir été pouſſé ſi avant, lui demeureroit inutile.

V. Et ſi perſonne n'ayant paſſé, quelqu'un des autres Joueurs, ſe trouve avant lui plus près du fer, il peut faire deux choſes : l'une, ou s'ajuſter du Mail ſur les plus avancez, pour tirer avant ou après eux, ſuivant ſon ordre, ou tirer la Paſſe avec la Léve du lieu où il ſera, auquel cas il ne le fera que comme s'il étoit à ſon ordre.

VI. Quand on eſt arrivé vers la Paſſe, le premier qui y tire, peut faire dreſſer le fer, s'il n'étoit pas bien droit & à plomb ; mais ſi quelqu'un étoit à côté du fer qui eût de la peine a pouvoir paſſer, on doit en ce cas laiſſer l'Archet comme il eſt, à cauſe du hazard ; & ſi celui qui ſe trouve incommodé, y touche de ſon autorité privée, ſans l'avoir demandé à ſes Compagnons, on doit l'obliger de rigueur à le faire remettre comme il etoit, ou bien comme la Compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'eſt pas permis de biller la boule de ſa Partie, ni ſe mettre devant elle & joignant, quand on revient de derriére, à moins qu'on ne joue ſa boule de l'endroit où elle s'eſt trouvée.

VIII. Pour juger ſi une boule tient du fer, il faut paſſer un fil entre la boule & les deux montans de l'Archet qui ſera à plomb ; ſi le fil touche tant ſoit peu la boule, elle eſt réputée derriére, ce qui ſera meſuré par

le Porte-léve, ou par toute autre personne desinterressée.

IX. Qui tire au plus sur un qui est au pair, ne peut plus revenir, à moins qu'ils ne soient les deux derniers Joueurs qui restent, & alors son retour est de peu de conséquence; mais celui qui tire au pair, & revient au plus, a encore quelque ressource.

X. L'on ne peut revenir de derriére, que tous les autres Joueurs ne soient venus à la pierre de Passe, & le plus éloigné du point du milieu du fer, doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un est en Passe, s'il vouloit s'ajuster pour se mettre en beau au milieu du Jeu, il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il étoit, parce qu'il perdroit son coup, & par conséquent la Passe.

XII. Un Joueur voulant passer, s'il se trouve une boule étrangére devant ou derriére la sienne qui le géne & l'incommode, il peut l'ôter sans hésiter; mais si c'est une boule des Joueurs, elle doit demeurer où elle se trouve, & telle qu'elle est, quand ce seroit un Tabacan; pourvû qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle est; car s'il l'avoit touchée pour y mettre sa boule de Passe, il la doit laisser.

XIII. Qui a été pour deux ou pour plusieurs du coup du début, profite du tout s'il gagne la Passe; mais s'il est rentré au second, il pourra bien gagner la Passe des autres, & se sauver même pour la derniére. Mais pour la premiére qu'il abandonne, elle est absolument perduë pour lui, & elle apartient à celui qui gagne la Passe suivante, s'il se souvient de la demander.

XIV.

XIV. Quand celui qui a gagné la Passe, débute sans avoir demandé auparavant si quelqu'un étoit pour deux, il perd cette Passe oubliée, *&* *on l'envoye*, comme on dit communément *à Avignon*; cette même Passe se trouve donc alors encore suspenduë ou reservée pour celui qui gagnera la Passe suivante, pourvû qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début, & que l'on fasse sauve avec lui, sans s'expliquer pour combien, il ne sera réguliérement sauvé què pour une Passe; car pour être sauvé du total, il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura sauvé un de la Troupe, & qui viendra à partager les Passes avec un autre, sans tirer, prendra dans son Lot celui qu'il aura sauvé.

XVII. Qui passe au pair, ou au plus, gagne, & qui passe à deux de plus, oblige, c'est-à-dire, qu'il gagne, si celui qui jouë reste à un de plus après lui, manque à passer; & si ce dernier passe, il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé, & si, comme il arrive quelquefois, la boule frapant le fer passoit, & revenoit en piroüettant en deçà du fer, elle ne laisseroit pas d'avoir gagné, comme étant une fois passée, par la même raison qu'une boule qui ayant été derriére, reviendroit en avant du fer par la force du coup, ou autrement, on la doit remettre derriére aussi loin qu'elle seroit trouvée revenuë devant.

XIX. Qui tire au pair ou au plus à la Passe, & rencontre une boule, la mettant derriére, elle y est mise.

XX. Qui paſſe de la Leve, voulant s'ajuſter au pair ou au plus, ſera réputé derriére, & ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué préciſément du lieu où étoit ſa boule. C'eſt pourquoi quand on veut faire ce coup, il eſt toûjours bon d'avertir qu'on jouë pour paſſer ou pour ſe mettre ſous les fers.

XXI. Si quelqu'un tirant à la Paſſe, fait paſſer une autre boule avant la ſienne, la premiére paſſée gagne, pourvû qu'elle ſoit en ſon ordre du pair ou du plus ; car ſi par exemple elle étoit à deux de plus, & que celle qui l'auroit fait paſſer, paſſât auſſi la derniére, celle-ci gagneroit comme obligée de paſſer à reſte un des plus de l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derriére, & paſſer, il ne faut point porter la Léve juſques ſur l'autre boule pour la pouſſer en traînant, ce qui s'apelle *billarder* ; mais on doit jouer franchement ſa Boule pour aller chaſſer l'autre, ſans l'aide de la Léve, & qui fait autrement, perd la Paſſe ; mais ſi les boules ſe joignent de maniére qu'on ne puiſſe jouer qu'en les pouſſant toutes deux enſemble avec la Léve, le coup alors ſera bon.

XXIII. Qui ſe trouve à trois de plus n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en eſt plus.

XXIV. Quand on eſt proche de la Paſſe & à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux Niais*, il faut paſſer de la Léve en droite ligne, ſans biaiſer ni tourner la main, & ſans porter la Léve dans l'Archet en *crochetant*, comme on dit ; car alors on triche, & l'on doit perdre la Paſſe.

XXV. Celui à qui par trop d'ardeur ou autrement, la boule de Paſſe échape de la Léve ſans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de paſſe ſortoit par le bout du Mail ſans avoir paſſé, elle ne ſeroit pas cenſée ſortie, & le Joueur pourroit revenir, s'il étoit encore en état pour céla.

XXVII. Qui léve ſa boule croyant étre ſeul ſur le Jeu, & avoir gagné, ne perd pas ſon coup, mais il doit remettre ſa boule où elle étoit, & jouer à ſon ordre pour finir la Partie avec celui qui reſte, parce qu'on excuſe facilement la bonne foi de ceux qui ne s'aperçoivent pas quelquefois d'une boule qui eſt écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De même maniére ſi un Joueur paſſant à deux de plus, & ne faiſant qu'obliger un qui jouëroit reſte à un après lui, celui-ci croyant que l'autre étoit en ordre, viendroit à lever imprudemment ſa boule, il ne doit pas perdre pour cela ſon coup, parce qu'il eſt cenſé dans la bonne foi, & on doit lui permettre de tirer ſon coup.

De la Partie.

I. Ceux qui jouënt en Partie liée, ne peuvent point rentrer au début, ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout & par tout à ceux du parti contraire., & aider auſſi à ceux qui ſont de leur côté, les pouſſer même juſqu'à la Paſſe, s'il étoit poſſible, pour les faire gagner, pourvû que ce ſoit dans les bonnes formes & ſans tricherie.

III. La boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra être levée, afin qu'il puiſſe tirer à la paſſe ſans gêne, mais dèſlors elle ne ſera plus du Jeu.

VI. En Partie liée comme au Rouet, il

n'y a que les deux derniers qui puissent revenir l'un contre l'autre pour clore la Passe, s'ils sont en ordre.

V. Une Partie commencée ne doit se rompre que du consentement des Joueurs, autrement celui qui la quitte la perd, & sera tenu de payer ce que l'on jouoit.

VI. On doit empêcher les Gens de livrées d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des Parties faites, & on devroit les accoutumer de se tenir hors du Jeu, à la suite de leurs Maîtres avec le Porte-Léve, afin de prendre garde aux boules qui sortent, & pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ce qui fait souvent de la peine à plusieurs.

REGLES PARTICULIE'RES

Concernant le Maître du Mail, ou son Commis, ou les Portes-Léves.

I. QUiconque voudra jouer, sera tenu de venir à la Loge du Maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un Mail & des boules, & s'il en aporte, il n'entrera point au Jeu sans en avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le Droit de son Jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

II. Le Maître fournira des boules, des Mails, & des Léves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sols pour tout depuis six heures du matin jusqu'à midi, & depuis une heure jusqu'au soir: Mais ceux qui ont leur équipage de Mail, ne dévroient payer

que la moitié, ou tout au plus les deux tiers, & en ce dernier cas, le Droit pour le Porte-Léve y doit être compris.

III. Si l'on casse un Manche de Jeu, on payera vingt-sols; si on perd ou si on casse une boule, dix sols; si on perd la Boule de Passe, vingt sols, si l'on perd ou si l'on casse la Léve, trente sols; & si l'on casse la tête du Mail, on ne payera rien, pourvû qu'on en raporte les morceaux, faute dequoi on payera trente sols; & pour louer une Léve & une boule de Passe, cinq sols.

VI. Les Portes-Léves doivent aller toûjours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change, ni qu'on ne les perde, & les remettre dans le Jeu quand elles sont sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

LE JEU DU BILLARD, AVEC SES REGLES.

On sçait que ce Jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction, ainsi que bien d'autres; il demande pour y jouer une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *Billard* a trois significations différentes; la premiére, signifie un Jeu honnête & d'adresse, qu'on joue sur une Table, où l'on pousse des *boules* dans les *Blouses*, avec des *bâtons* faits exprès, & selon certaines Loix

& conditions du Jeu; telle est la définition du Jeu de *Billard*.

Il signifie en second lieu la grande *Table* couverte d'*étoffe verte*, sur laquelle on jouë, & on pousse les *Billes* dans les *Blouses* qui sont sur les coins, & sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *Blouses*.

Le mot de *Billard* en troisiéme lieu s'entend du *Bâton* recourbé, avec lequel on pousse les *Billes*; il est ordinairement de bois de *Gayac*, ou de *Cormier*, garni par le gros bout, ou d'*yvoire*, ou d'*os* simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans garnitures.

Les *Billes* sont des boules d'yvoire, ou de bois, avec lesquelles on jouë au *Billard*.

Pour les *Blouses*, ce sont des trous d'un *Billard*, dans lesquelles on pousse les *Billes*; & la grande adresse du *Billard*, est de pousser la *Bille* de son Adversaire dans la *Blouse*.

Après avoir été instruit des particularitez dont on vient de parler, il est bon, quand on veut jouer au *Billard*, & pour finir promptement les disputes qui peuvent y survenir, de consulter ce qui suit.

Régles du Jeu de Billard ordinaire.

I. LEs Parties ordinaires se jouënt en seize points, & se payent deux sols six deniers au jour, cinq sols à la chandelle; si elles sont remises, elles y payent à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend, afin de pouvoir décider si un Joueur a joué la bille de son homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit se tire au plus près de la bande du bas du Billard, & celui qui s'y met le plus près donne l'acquit.

IV. L'acquit ſe donne & ſe tire à hauteur de corde d'un ſeul coup de Billard, ſi un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le Billard, chaque Maître aura ſoin de tirer une raye de niveau à chaque coin de ſon Billard, entre leſquelles deux rayes les Joueurs ſeront obligez d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne ſon acquit, eſt maître de ſa bille juſqu'à ce qu'elle ait paſſé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit ſe blouſe dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir paſſez, il perd ſon acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne ſon acquit revient en deçà des milieux, après avoir touché la bande d'en-haut ou les fers, l'acquit eſt bon.

IX. Celui qui tire l'acquit ne peut reprendre ſa bille après l'avoir touchée droite, ſoit qu'elle paſſe les milieux ou qu'elle ne les paſſe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'eſt-à-dire, quand on touche les deux billes du bout de l'inſtrument dont on jouë, on perd un point.

XII. Quand on jouë ſans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, blouſe ou fait ſauter ſa bille, il perd trois points.

XIV. Si un Joueur blouſe ſa bille ſeule ou la fait ſauter, il perd deux points.

XV. Si un Joueur met les deux billes dans une blouſe, ou les fait ſauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un Joueur met la bille ſeule de celui contre qui il jouë, ou la fait ſauter, il gagne deux points.

XVII. Si un Joueur ſouffle ſur ſa bille roulante, il perd deux points; s'il ſouffle ſur celle de celui contre qui il jouë, il n'en perd qu'un, les billes ſeront relevées, & celui qui aura gagné le point donnera ſon acquit.

XVIII. Si un Joueur qui blouſe ou fait ſauter la bille de celui contre qui il jouë, arrête la ſienne roulante ſur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux Joueurs renvoyant à celui contre qui il jouë le Billard ou autre inſtrument dont ils ſe ſervent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles ſeront remiſes en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des Spectateurs, ou ſur la bonne foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore ſur le tapis, & qu'un des deux Joueurs les rompent comme deſſus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il jouë, il n'en perd qu'un; s'il rompt la ſienne ſeule, il en perd deux, & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il jouë, le Billard dont ils ſe ſervent tous deux, ou celui dont il ſe ſerviroit ſeul, rompt ſa bille roulante ſur le tapis avant que d'avoir touché la bille de ſon Joueur, il perd trois points, & celui qui gagne le coup donne ſon acquit.

XXII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contre qui il jouë, il ne perd qu'un point, & la bille eſt remiſe en ſa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer son coup est heurté par quelqu'un des Spectateurs, & que sa bille soit dérangée, il recommencera son coup de l'endroit où étoit sa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée sur le bord d'une blouse vient à y tomber, avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui jouë dessus & qui roule encore sur le tapis, le coup est nul, & les billes seront remises en leurs places pour les recommencer.

XXV. Si un Joueur allant sur la bille de celui contre qui il jouë, & qui sera arrêtée sur le bord d'une blouse, se perd en y allant dans quelqu'une des blouses du Billard, ou saute avant que d'avoir touché celle de son Joueur, quoique la bille arrêtée sur le bord de la blouse vienne à tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiqué au Billard en se blousant, ou en sautant, celui qui a joué le coup, perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille sera cachée tant au-dessus qu'au-dessous des fers, ne pourra ni forcer lesdits fers, ni détourner sa bille sans perdre un point, & sera obligé d'y aller à coup sec ou en bricolle.

XXVII. Si un Joueur allant sur une bille collée aux fers, la blouse en touchant la branche des fers au-dessus de laquelle ladite bille sera collée, il gagne deux points ; mais s'il ne touche que l'autre branche des fers, à laquelle la bille n'étoit point collée, quoique ladite bille vint à remuer par le mouvement communiqué à toute la passe, celui qui a joué le coup perd un point, si celle du Joueur y étoit attachée, par la raison qu'il faut qu'il pousse sa bille & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs en commençant leur Partie, doivent convenir ensemble s'il jouënt à tout coup bon, sans quoi celui qui touche deux fois sa bille, perd un point, le Joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuser lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'apercevant que celui contre qui il jouë, billarde ou touche deux fois la bille, dit; j'ai ou j'en ai avant que les billes soient reposées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelqu'autre avantage qu'il eût pû tirer du repos des billes; c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il jouë, ou même le coup de trois; si au contraire, il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur sans avoir touché la bille de celui contre qui il jouë, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au Billard, soit en se jettant dessus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la Partie, sans quoi il sera obligé de l'achever sans traîner, à moins que son Joueur n'en soit consentant; s'il veut quitter la Partie, sans le consentement de son Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queuë avant d'en avoir obtenu le consentement de son Joueur en commençant la Partie, on peut la lui défendre en quelqu'état que soit ladite Partie, il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite Partie, ni la quitter sans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées se touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui

qui doit jouer ensuite est obligé de la toucher de maniére qu'il la fasse remuer, sans quoi il perd un point.

XXXIV. Si une bille roulante est arrêtée par quelque Particulier, le coup est nul & se recommence de l'endroit où les billes seront remises.

XXXV. Si un Particulier vient à heurter le Joueur dans le tems qu'il jouë, & lui fasse faire un mauvais coup, le coup est nul & se recommence comme dessus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup, saute, & que celui contre qui il jouë, la remette sur le tapis, son coup est bon, & il ne perd rien; & si celui contre qui il jouë la remettant sur le tapis, la fait entrer dans quelque blouse, le coup est nul, & celui qui a joué le coup redonne son acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui jouë le coup, saute & est remise sur le tapis par quelque Particulier; celui qui a joué le coup, perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait sauter la bille de celui contre qui il jouë, il gagne deux points, quoiqu'elle soit remise sur le tapis en touchant à celui á qui elle est ou à quelqu'autre Particulier qui se trouveroit au bord du Billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant se cacher ou faire un pour un, vient à arrêter sa bille contre la bande avec son Billard, ou que la bille en revenant touche au Billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit passer la bille de celui contre qui il jouë, & toucher sa bande; mais il ne le peut faire que du con-

ſentement de celui contre qui il jouë.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer ſon coup remuë ſa bille en laiſſant tomber ſon Billard ſur le tapis, ou la touche de côté ſans toucher celle de celui contre qui il jouë, il perd un point, & ſon coup eſt joué quelque part que ſa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque blouſe, en quel cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille ſera collée à la bande ou environ, paſſe par-deſſus ladite bille en la voulant jouer de la maſſe de ſon Billard, il perd trois points d'autant que c'eſt du bout de la maſſe qu'il convient jouer; il en eſt de même, ſi après l'avoir décollée & conduit du bout de ſa maſſe, il l'arrête ou la détourne du coin de ſon Billard, en quelqu'endroit que ladite bille reſte, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de Billard en jouant, à moins qu'on ne ſe ſoit obligé de jouer de celui qu'on aura choiſi en commençant la Partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il jouë, & que celui qui compte le jeu les ait oubliez par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir, celui qui le reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la Partie.

XLV. Si les deux billes ſe trouvent touchantes l'une à l'autre au-deſſus d'une blouſe, quoiqu'elles ne ſoient ni dedans ni dehors, elles ne ſont plus réputées être ſur le tapis, & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois ſa bille, n'étant pas convenu

de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup est fini, & celui qui gagne le point donne son acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille est derriére les fers, qu'il doit jouer coup sec ou bricolle, il ne peut y aller en traînant & sans bricole sans perdre un point; il en est de même de la bille au-dessous des fers.

XLVIII. Si une bille reste sur le bord de la bande, elle est réputée sautée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, si c'est celle de celui contre qui il jouë; mais si c'est la sienne, il en perd deux.

XLIX. Qui jouë sur une bille roulante perd un point.

L. Qui leve sa bille sans permission perd un point.

LI. Qui jouë la bille de son Joueur perd un point.

LII. Si un Joueur après avoir joué son coup laisse son Billard sur le tapis, & que sa bille vienne à y toucher, il perd deux points; si c'est celle de son Joueur, il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes, c'est à celui qui devoit jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir Partie gagnée, il ne peut le demander sur quel coup que ce soit, & quand bien même celui contre qui il jouë le lui donneroit, il ne seroit pas bien donné, attendu qu'il seroit surpris, & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût sçû qu'en le donnant il donnoit le gain de la Partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, & que l'autre ait Partie faite, il aura le Billard préférablement à tout autre qui voudroit le lui

enlever sous quelque prétexte que ce soit.

LVI. Si deux Joueurs cessant de jouer ensemble ont tous deux Partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le Billard restera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le Billard & que deux autres le prennent, ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le reprendre, lorsque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite, quand bien même les frais du Maître ne seroient point encore payez.

LVIII. Si un Joueur quitte la Partie, ou veut la remettre sans le consentement de celui contre qui il joüe, il la perd.

LIX. Les Parties de quatre se payent doubles, tant au jour qu'à la chandelle, les Parties de trois se payent à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs sauve à l'autre cinq blouses, la Partie se joüe en dix.

LXI. Quand un Joueur sauve un côté à celui contre qui il joue, la Partie se joüe en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la Partie les paye.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille, celui qui perd paye les frais.

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent, quelques conventions qu'ils ayent faites ensemble, celui qui gagne paye les frais; & si son gain ne suffisoit pas pour les acquitter, les deux Joueurs payeront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque pari avec des Particuliers, & que la Partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs; le pari devient nul, ainsi que la Par-

tie de quelque côté que soit l'avantage, attendu que les Parieurs sont obligez de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les Parieurs étoient convenus qu'en quelque état que fut la Partie, qui *plus auroit tireroit*, pour lors celui des Parieurs qui auroit l'avantage du point gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageures équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent, les Joueurs & les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queuë du Bistoquet sera toûjours permise, pourvû toutefois qu'on en jouë du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côtez de quelque instrument que ce soit.

LXX. Défenses de tenir les fers en jouant son coup, soit à pleine main ou avec, ni entre deux doigts, à peine de perdre un point; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt, lorsqu'on jouera de la queuë.

LXXI Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a point à jouer coup sec, il faut aller sur l'autre bille en droiture, & passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traîne, doit traîner droit sur la bille: défenses de marcher en traînant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenses de fraper sur le tapis avec son Billard, ou autrement pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommangera le Tapis, payera le dommage: il en est de même d'un Billard ou autre instrument qu'il cassera.

Régles particuliéres à la Partie qu'on apelle
TOUT DE BRICOLLE.

I. SI les Joueurs font convenus de jouer tout de bricole, & que l'un deux touche la bille de celui contre qui il jouë, fans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle du fer eft bonne dans toutes fortes de Parties.

III. Si l'un des Joueurs touchant la bille de celui contre qui il jouë, fans avoir touché aucune bande, fe bloufe ou fe fait fauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il jouë, fe bloufe ou fe fait fauter, il perd deux points.

Régles particuliéres à la Partie TOUT DE DOUBLET.

I. LEs parties tout de Doublet fe jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup font réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricole ou à coup de talon font nulles.

Régles particuliéres à la Partie qu'on apelle fans paffer la Raye des Milieux.

I. SI l'un des deux Joueurs qui feront convenus de jouer la Partie, fans paffer la Raye des Milieux, fait refter la bille de celui contre qui il joue fur la Raye qui aura été faite fur le Tapis, il ne perd rien; mais pour peu qu'il faffe paffer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait paffer la bille de celui contre qui il jouë du côté qui lui aura été

défendu, & qu'il se blouse ou se fasse sauter, il perd trois points.

III. Si un des Joueurs se blouse ou se fait sauter, sans cependant faire passer du côté défendu la bille de son Joueur, il perd deux points.

Régles particuliéres à la Partie qu'on joue en sauvant les cinq Blouses pour une à perte & à gain.

I. QUand un Joueur sauve à l'autre cinq blouses par une à perte & à gain, les Parties se jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouse à perte & à gain ne parle point du saut, il est bon pour l'un comme pour l'autre sur ladite blouse.

III. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain met la bille de son Joueur ou toutes les deux dans sa blouse, il gagne deux points; & s'il a aussi le saut à perte & à gain sur la même blouse, & qu'il fasse sauter la bille ou toutes les deux, il gagne aussi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouse, à perte & à gain se perd dans cette blouse, il ne perd rien; il en est de même du saut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain fait sauter sa bille, & met celle de son Joueur dans sa blouse, il gagne deux points; de même s'il fait sauter celle de son Joueur, & met la sienne dans sa blouse, il gagne deux points.

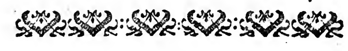
Régles particuliéres à la Partie. Qui perd gagne.

I. QUand les Joueurs sont convenus de jouer la Partie qui perd gagne, celui qui blouse sa bille ou la fait sauter, gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs blouse sa bille seule ou toutes les deux, il gagne deux points ; il en est de même du saut.

III. Si l'un des Joueurs blouse, ou fait sauter la bille seule de celui contre qui il jouë, il perd deux points, & celui qui les gagne donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lesdites parties différentes du Billard, le Marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne sont point interressez, la pluralité des voix l'emporte.



LE JEU DU BILLARD,

Apelé le Jeu de la Guerre.

ON peut dire que le *Jeu de la Guerre*, est un Jeu de Compagnie, puisqu'on y jouë huit ou neuf ensemble.

Le nombre des personnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une bille marquée différemment ; c'est-à-dire, d'un point, de deux, & de davantage, selon qu'on est de Joueurs ; & on remarquera qu'avant que chacun tire sa bille, il faut bien les mêler les ûnes avec les autres.

Quand les billes sont tirées, chaque Joueur jouë à son tour, & selon que le nombre des points qui sont sur sa bille, lui donne droit ; & lorsqu'on jouë, voici tout ce qu'il y a à observer à la Guerre.

Regles du Jeu de la Guerre.

I. IL eſt défendu de ſe mettre devant la paſſe, ſans le conſentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui jouë une autre bille que la ſienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd ſa bille & le coup, il faut remettre l'autre à ſa place.

IV. Qui paſſe ſur les billes, perd la bille & le coup, & on doit mettre cette bille dans la blouſe.

V. Qui fait une bille, & peut butter après, gagne toute la Partie; c'eſt pourquoi il eſt de l'adreſſe d'un Joueur de tirer à ces ſortes de coups autant qu'il lui eſt poſſible.

VI. Qui butte deſſous la paſſe, gagne tout, fût on juſqu'à neuf Joueurs.

VII. Les Loix du Jeu de la Guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII Il eſt defendu de ſauver d'enjeu, à moins qu'on ne ſoit repaſſé.

IX. Qui perd ſon rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la ſeconde partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au Jeu, ne ſont point libres le premier coup de tirer ſur les billes, en plaçant les leurs ou bon leur ſemble; il faut qu'ils tirent la paſſe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorſqu'on n'eſt que cinq, on doit faire une bille avant que de paſſer.

XII. Si on n'eſt que trois ou quatre, il n'eſt pas permis de paſſer juſques aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait passer une bille, elle est bien passée.

XIV. Qui touche une bille de la sienne, & se noye, perd la Partie ; il faut que la bille touchée reste où elle est roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant la noye, & la sienne aussi, il perd la Partie; & on remet la bille touchée où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la passe fait passer une bille espérant la gagner, & ne la gagne pas, cette bille doit rester où elle est, suposé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer; mais s'il n'y avoit personne, on la remettroit à sa premiére place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut rentrer au Jeu que la Partie ne soit entiérement gagnée.

XVIII. Les billes noyées apartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer, peuvent l'un & l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en sera rien, s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui étourdiment, ou par inadvertance joue devant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille; c'est-à-dire, qu'il y peut revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille, & la gagne, & qu'en tirant le Billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle; & la bille de celui qui a joué le coup, doit être mise dans une blouse.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes de quelque maniére que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui par emportement ou autrement

rompt un Billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les Régles qu'on vient d'établir, que le Jeu de la Guerre n'est pas difficile à comprendre ; il y faut plus d'adresse de la mainque d'autre chose.

LE JEU DE LA PAULME.

LE Jeu de la *Paulme* est fort ancien ; & si l'on en croit quelques Auteurs, *Gallien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un reméde pour dissiper la superfluité des humeurs qui les rend pesans & sujets à l'apopléxie. Quelques-uns disent que c'étoit le Jeu de la *Pelotte* ; mais comme cette *Pelotte*, n'étoit autre chose qu'une bale, on croit qu'ils se sont trompez.

Quoiqu'il en soit, on peut dire que le Jeu de la *Paulme* est un exercice fort agréable & très-utile pour la santé.

Le Jeu de *Paulme* se compte par quinzaines, en augmentant toûjours ainsi le nombre ; en disant, par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *Jeu* qui vaut *soixante*. On ne sçait point positivement la raison de cela ; il y en a qui l'attribuent à quelques Astronomes, qui sçachant bien qu'un signe Physique, qui est la sixiéme partie d'un cercle, se divise en soixante degrez, ont cru à cette imitation devoir compter ainsi les coups du Jeu de Paulme. Mais comme cette raison souffre quelques difficultez, on ne s'y arrête point comme à une chose certaine.

D'autres disent, & plus probablement, que cette maniére de compter à la Paulme, nous vient de quelques Géométres, d'autant qu'une figure Géométrique a soixante pieds de longueur, & autant de largeur; & qui considérant le Jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont mesuré selon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela se pratiquât ainsi.

On compte encore par *demi quinzaine*, & cette brisque est un coup qu'on donne gagné au Joueur qui est plus foible, pour égaler la Partie par cet avantage, & qu'il prend quand il veut une fois en chaque Partie; quelques-uns en ce sens dérivent ce mot de *bis capis*, parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, & ainsi on prend deux coups en même-tems.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinze & bisque*, d'autres *quinze* seulement, & tout cela selon qu'on connoît sa force, & la foiblesse de celui contre qui l'on veut jouer. Il est vrai qu'on croit que ces derniéres maniéres de compter n'ont été trouvées qu'après coup, & qu'on ne les a mises en usage que longtems après l'invention du Jeu de Paulme.

Loix établies pour le Jeu de Paulme.

LE Jeu de Paulme proprement parlant, est un Jeu où l'on pousse, & l'on repousse plusieurs fois une bale, avec certaines Régles.

Il y a la *longue Paulme* & la *courte Paulme.* Nous parlerons de la premiére en son lieu; & l'autre est un Jeu fermé & borné de murailles, qui est tantôt couvert, tantôt découvert.

On y jouë avec des raquettes, des battoirs, de petits batons, & un panier ; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la bale, il faut aussi beaucoup d'adresse de la main & de la force de bras : mais venons à present à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paulme, & que la Partie est liée, on commence par tourner la raquette, pour sçavoir qui sera dans le Jeu. Celui qui n'y est pas doit servir la bale sur le toît, en la poussant avec sa raquette, & le premier coup de service s'apelle le coup des Dames, est compté pour rien ; ensuite on jouë à l'ordinaire.

Si l'on n'est pas convenu de ce qu'on jouë, il faut le dire au premier jeu ; celui qui gagne la premiére Partie, garde les gages.

Les Parties se jouent en quatre Jeux, & si l'on convient trois Jeux à trois Jeux, on dit *à deux de Jeu ;* c'est-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la Partie en deux Jeux ; on peut jouer aussi, si l'on veut, en six Jeux : mais pour lors il n'y a point d'*à deux de Jeu*, si ce n'est du consentement des Joueurs.

Il faut aussi avant que de commencer le Jeu, tendre la corde à telle hauteur qu'on puisse voir le pied du dessus du mur, du côté où est l'adversaire ; & le long de cette corde est un filet attaché, dans lequel les bales donnent souvent.

S'il arrive par hazard qu'en jouant, la bale demeure entre le filet & la corde, & qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'est pas permis en poursuivant une bale d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paulme, ont ordi-

nairement deux Marqueurs ; ce ſont proprement des Valets de Jeux de Paulmes qui marquent les *Chaſſes*, & qui comptent le Jeu des Joueurs, qui les ſervent, & qui les frottent.

Ces Marqueurs marquent au ſecond bond; & à l'endroit où touche ce bond, ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *Chaſſe*, & dire *Chaſſe*; ou bien *deux Chaſſes*, ſi elles y ſont : *à tant de Carreaux*; & dire auſſi *à tel Carreau là Balle la gagne*.

Si les Joueurs diſent, *Chaſſe-morte*, elle demeure telle, ſi les Marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *Chaſſe* au Jeu de la courte Paulme, eſt une chaſſe de bale en un certain endroit du Jeu qu'on marque, au-delà duquel il faut que l'autre Joueur pouſſe la balle pour gagner le coup.

Le principal emploi des Marqueurs, eſt de raporter fidèlement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des Spectateurs, lorſqu'il y ſurvient quelque conteſtation. Ces voix ſe doivent recueïllir, tant pour l'un que pour l'autre Joueur, ſans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur ſalaire, & d'être chaſſez du Jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté ſe doivent auſſi raporter à la foi des Spectateurs, lorſqu'il ſe preſente quelque difficulté dans leur Jeu, puiſqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puiſſe juger; ils s'en raporteront même aux Marqueurs, s'il n'y a qu'eux pour en juger, leſquels diront leur ſentiment ſans craindre qu'on leur en veüille du mal.

On joüe pour l'ordinaire Partie, revanche & le tout, & on ne peut laiſſer cette derniére

Partie

Partie que pour bonne raiſon, comme à cauſe de la nuit, ou de la pluye, au cas qu'on jouë dans un jeu decouvert.

Pour lors celui qui perd, doit laiſſer des frais & une partie de l'argent qu'on jouë, pour le tout, & l'autre pour la moitié.

Si c'eſt en deux Parties liées qu'on eſt convenu de jouer, on ne peut auſſi les quitter que les parties n'y conſentent; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout, & donner heure pour achever.

Autres Régles.

I. SI fortuitement, lorſqu'on jouë, on vient à fraper de la bale qu'on a pouſſée, un des Marqueurs ou quelques autres de ceux qui regardent jouer; ou bien à quelque corbillon, ou frotoir, que quelqu'un tiendroit ſur la galerie, ou choſe ſemblable qui dépendît du jeu, il faudroit marquer la chaſſe; mais ſi perſonne ne tient tous ces uſtencilles, on marquera où ira la balle.

II. Qui des Jouetrs, de quelque partie de ſon corps que ce ſoit, touche une bale qu'on a jouée perd *quinze*.

III. Si par advertance, ou oubli, l'un des Marqueurs diſoit une *Chaſſe* pour l'autre, cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs, parce que malgré le peu de mémoire, ou le *qui pro-quo* de ce Marqueur, la premiére *Chaſſe* doit toûjours ſe joüer devant l'autre: il en eſt de même d'une *Chaſſe* qu'il diroit apartenir au dernier, pour le ſecond; il faut qu'on la jouë où elle a été faite.

IV. Celui qui en ſervant, ne ſert que ſur le bort du toît, ou ſur le rabat ſeulement,

doit recommencer à servir, d'autant que le coup est nul ; à moins qu'on ne jouë *qui fault, il boit.*

V. Qui met sur l'ais de volée, en servant, ou sur les clous qui le tiennent, gagne *quinze* ; il en perd autant quand il met dans la *lune*, qui est un trou au haut de la muraille, qui est du côté du toît où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu, ou son Compagnon, s'avisoit de dire *pour rien*, après qu'il auroit été servi ; & qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la table, il perdroit quinze. On ne peut aussi dire *pour rien* aux coups de hazard.

VII. C'est trop tard dire *pour rien*, quand la Bale du Serveur est dans le trou, ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la Raquette ou du Battoir ; celui qui sert ne doit pas dire aussi *pour rien.*

VIII. Qui sans y songer, feroit trois *chasses*, la derniére faite n'est de rien comptée, & tout le coup est faux, dès le service, quand la bale du Serviteur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une bale étant sortie pardessus les murailles, & qu'elle revînt dans le Jeu après qu'on auroit servi ; le coup ne vaudroit rien, parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq*, eût fait deux *chasses*, il ne perdroit point pour cela son avantage : mais pour avoir le jeu, il lui faudroit gagner les deux *chasses*, ou du moins la derniére.

XI. Si l'adverse Partie avoit pour lors *trente*, & qu'il gagnât la premiére *chasse*, ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre ; & quoique l'autre gagnât la derniére, il n'auroit que *l'avantage.* C'est pourquoi lorsqu'on a

quarante - cinq, on dit *chaſſe - morte*.

XII. Celui qui ſe mécompte de *quinze*, ou de *trente*, & qui s'en reſſouvient après avoir joué deſſus, mais avant que le jeu ſoit fini, ne perd rien pour cela, quand même il auroit oublié un jeu dans une Partie ; ſupoſé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie ; car qui auroit la partie ou le jeu, & viendroit à ſe méprendre, c'eſt à-dire, à compter au-deſſous, & qu'on ait ſervi ou joué deſſus, prendroit ſon avantage.

Servir au Jeu de Paulme, c'eſt pour le premier une bale ſur un toît, l'y faire couler ; ce ſont d'ordinaire les ſeconds qui ont ſoin de ſervir.

XIII. Lorſqu'il y a un une ou deux *chaſſes* marquées, & que la bale par hazard donne du ſecond bond ſur l'une de ces *chaſſes* ; ſi c'eſt une chaſſe qu'on doive faire, il faut la marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette bale y donne de volée, ce qui eſt compté pour un bond, on doit alors marquer la *chaſſe* juſqu'où va la bale.

XV. Tout coup qui va au-deſſus de la tuile, eſt perdu pour celui qui y met ; au lieu qu'il le gagne au-deſſous.

XVI. S'il arrive qu'une bale entre dans la galerie ; & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la *chaſſe*, par où elle rentre : mais ſi n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie ſans toucher perſonne, qui pourroit jouer cette bale, le coup ſeroit très bon.

XVII. Qui fait une *chaſſe* dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup, eſt nul, & c'eſt à recommencer. Si c'eſt dans

un jeu du dedans, comme à la grille, il eſt gagné, s'il ne revient point ſans toucher à perſonne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vînt à doubler, qu'on fût en conteſtation, s'il eſt deſſus ou deſſous, & qu'ayant demandé aux ſpectateurs ce qu'il en ſeroit, on n'en fût point éclairci, on marqueroit où iroit la bale, parce que c'eſt à celui qui forme le différend à prouver ce qu'il demande : ſi cependant c'eſt une chaſſe à gagner, c'eſt à recommencer.

XIX. Si après que le coup eſt fini, du côté du jeu on demande s'il y a jeu, ou non, & qu'on ne diſe rien, on ne marque rien. Si les voix en cela ſe trouvent également partagées, c'eſt à refaire.

XX. Lorſqu'on jouë ſur une chaſſe, & que la bale retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix ſoient égales, on refait ; de même lorſqu'il s'agit d'un coup de ſervice, qu'on demande s'il a porté, & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui ſert, après avoir ſervi pluſieurs fois pour rien, & qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes-vous*? & qu'il lui réponde *oüi*, il perd le coup, ſi après il venoit à dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze*, ou quelqu'autre avantage, & qu'on le lui diſputât, il faudroit faire demander le coup ; & ſi perſonne ne diſoit rien, ſa demande ſeroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au Jeu de la courte-Paulme, il eſt libre à celui à qui on le

donne, de prendre au premier Jeu tel avantage qu'il veut, & même de quitter la Partie; au lieu que l'autre, quand il auroit trois Jeux, & *quarante-cinq*, & non un Jeu, il ne peut le faire que du consentement de son adverse Partie.

XXV. Celui à qui on donne *bisque*, la peut prendre quand il veut : si cependant c'est sur les *Chasses*, il faut que ce soit sur la premiére faite, ou sur la seconde, lorsque la premiére est jouée, si l'on a passé la corde, on ne peut revenir à prendre sa *bisque*.

XXVI. Nulle faute ne peut se prendre qu'elle n'ait été faite; & si ce n'est sur une *Chasse*, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent Partie, l'un s'avisoit de vouloir s'en aller pour quelque sujet que ce fût, & de quitter la Partie avant qu'elle soit finie, l'autre peut, si bon lui semble, achever cette Partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui se font au Jeu de Paulme, doivent suivre le Jeu dans toutes ses circonstances; & il n'est pas permis aux Parieurs d'avertir, juger, ni enseigner le Jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'est à faire à celui qui gagne l'argent, de payer tous les petits frais qui se font pendant le Jeu ; comme, par exemple, le Pain, le Vin, le Bois, la Bierre, les Chaussons, & les Marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais passassent le gain, il faudroit que le surplus se payât à frais communs ; & si ce qu'ils jouent est à boire, les petits frais se doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite ; à moins qu'ils n'eussent dit *tous frais payez*.

Comme le Jeu de Paulme est un Jeu très-noble, & que par conséquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, si ce n'est de parole donnée; en ce cas, un honnête homme doit s'en acquiter, à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre; & alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudroit qu'il laissât autant que l'autre, de l'argent qui seroit mis en main tierce, pour achever la Partie un autre jour, & à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultez que le hazard fait naître au Jeu de Paulme, & dont on ne sçauroit ici faire un détail: mais lorsqu'il en arrive quelqu'une, c'est à faire aux Maîtres des Jeux de Paulme, aux Spectateurs, & aux Marqueurs d'en décider.

Des formalitez qu'on observe au Jeu de la Courte-Paulme, lorsqu'il s'y jouë un prix.

ON a vû souvent dans les Jeux de Paulme, proposer des Prix, pour ceux qui piquez d'une noble émulation, étoient bien aises de faire voir leur adresse en ce Jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer; ils devoient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté possible; autrement ils payoient la peine de leur indiscrétion.

C'étoit à faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils sçavoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *Couronne de Fleurs*, une *Raquette*, & une *Bale d'argent*: on y joignoit quelquefois *une paire de Gants*, ou autres choses de cette nature.

Le prix se jouoit par trois différens jours,

où se trouvoient tous ceux qui vouloient y prétendre : cela se pratique encore aujourd'hui de même & l'on commence depuis huit heures du matin, jusqu'à sept heures du soir. On doit présupposer sur ce qu'on dit, que c'est en Eté que le prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le Prix, peuvent durant le jour aller changer de chemise, boire & manger à l'heure du dîner ; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce Prix, & les deux qui ouvrent le Prix, doivent être dans le Jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes ; il n'y a point de *pour rien* ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le plâtre touché porte volée ; le trou de service en servant, ne vaut rien, l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde, perd *quinze*.

L'ordinaire est de jouer en deux Parties liées, & chaque Partie trois Jeux ; il n'y a point d'*a deux de Jeux*, & lorsqu'on a perdu la premiére Partie, il faut changer de place.

On marque la *Chasse* où va la bale, bien qu'elle entre dans la Grille, dans les Galeries, ou en quelque lieu que ce soit, encore que cette bale ait touché quelqu'un.

Mais si l'un des Joueurs avoit fait une *Chasse* dans une des Galeries, & que l'autre y remette, celui-ci perdroit le coup ; & on remarquera que lorsqu'on joue le Prix, on ne refait point.

Lorsque ceux qui défendent le Prix ont été contraints de quitter le Jeu, pour le recéder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre ; mais ce n'est qu'en second.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'ils regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont ouvert le Jeu peuvent, s'ils le jugent à propos, le fermer ensemble, après qu'ils auront joué seulement chacun un coup.

Le prix se jouë donc, comme on a dit, à trois différens jours : au premier le *Chapeau de Fleurs* & les *Gants*, que le Maître presente aux Vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé, pour achever de jouer le Prix, qui sont la *Raquette*, & au dernier la *Bale d'argent*.

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt sols dans la *Tirelire*, pour survenir aux frais qu'il convient faire par le Maître, pendant que le prix se jouë, comme pour payer le Pain, le Vin, Bois, Draps & Chaussons. Le Maître ne profite en rien là-dessus ; il n'y a que les Bâles qu'on perd qui lui sont payées, & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce surplus qui n'y est pas, & qu'on paye, est pour les Raquettes.

Ces Prix se proposoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui : il y a même des Villes où l'usage en est entiérement aboli, & d'autres où il se conserve encore, mais à prix de moyenne valeur, & où l'on ne va entrer que pour l'honneur seulement.



LE JEU
DE LA LONGUE-PAULME.

LA *longue-Paulme* se nomme ainsi, parce qu'on jouë à ce Jeu dans une grande Place qui n'est point fermée. Cette Place est une grande ruë, large, spacieuse & fort longue. Il est des Villes où ces Jeux de Paulmes sont dans des grands pâtis, ou de longues allées d'arbres; au reste, il n'importe où ces Jeux soient, pourvû que le terrain en soit uni, ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la bale, il seroit dangereux de faire un faux pas si le sol en étoit inégal.

On jouë plusieurs à ce Jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : on peut y jouer deux contre deux; mais ces sortes de Parties ne se font qu'entre Ecoliers.

On se sert à la *longue Paulme* de battoirs de differentes grandeurs; les uns ont le manche, ou la queuë, comme on voudra dire, fort longue; d'autres l'ont moins, & on les apelle des *pales*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la bale; il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges, d'autres qui sont en ovale.

Il faut pour jouer à la *longue-Paulme*, un grand toît de planches attaché à un mur, ou sur quatre pilliers, supofé que ce Jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toît eſt garni par en bas, & du côté du Joueur qui tient la paſſe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces, placée droite ſur le côté, percée dans le milieu de ſa longueur, & à quatre doigts du toît, ſoutenuë par derriére d'un bâton de deux ou trois pouces & demi de tour, & qui excéde la planche d'environ deux pieds de haut ; cette planche doit être auſſi longue que la largeur du toît, à un bon demi-pied près.

Le bâton eſt ce qu'on apelle en ce Jeu la *paſſe*, lorſque la bale qu'on ſert paſſe ſur la planche, & au-deſſus de la *paſſe*, c'eſt quinze perdu pour la Partie du ſerviteur ; au lieu que quand il peut faire paſſer la bale dans le trou, il gagne *quinze*.

On eſt toûjours deux à tenir le toît ; ſçavoir un qui tient la *paſſe*, & l'autre le rabat : c'eſt cette planche dont on vient de parler, & qui rejette & repouſſe la bale. Les autres Joueurs du même côté s'apellent des *tiers*. On dit auſſi à la *longue - Paulme*, cet homme eſt bon *tiers*, il *tierce* bien.

Il ne faut pas moins d'adreſſe à la *longue-Paulme*, pour jouer une bale, qu'à la *courte*, la premiére demande plus d'agilité ; & il convient d'avoir bonnes jambes pour paſſer & repaſſer tant de fois en une partie ; c'eſt-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le toît, & tantôt au renvoi.

On ſert à la *longue-Paulme* avec la main, & non pas avec le battoir, comme à la courte.

Les Parties ſont de trois, quatre ou cinq Jeux, quelquefois de ſix ; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer au toît.

On tire à qui tiendra le toît avec un battoir qu'on jette en l'air, en le faisant pirouetter; l'un en prend la face, & l'autre le dos; de maniére que quand il tourne sur l'un des deux côtez, celui qui l'a pris pour avoir le toît, va s'en emparer & joüë.

C'est un grand avantage en ce Jeu d'avoir un bon serviteur qui ait le bras fort, afin que jettant la bale avec roideur sur le toît, elle y fasse plus souvent hazard, & embarrasse par-là ceux qui y sont, & qui venant à manquer d'attraper la bale, perdent quinze au profit de leur Partie adverse.

Régles du Jeu de la longue-Paulme.

I. Lorsque ceux qui tiennent le toît, attrapent la bale qu'on sert, & qu'ils ne la poussent point jusqu'à Jeu, les autres en prennent quinze. On apelle *le jeu*, un certain pillier, arbre ou autre marque de cette nature, qui est pour l'ordinaire à sept ou huit toises du toît; & il ne se fait point de *chasse*, si la bale ne va jusqu'à ce Jeu.

II. Les chasses à la longue-Paulme se marquent à l'endroit où s'arrête la bale en roulant, & non pas où elle frape.

III. Lorsqu'une bale qu'on a poussée du toît, est renvoyée jusqu'au de-là du Jeu, la Partie de celui qui l'a renvoyée, gagne quinze; il n'est pas besoin qu'elle y soit poussée de volée, il suffit qu'elle passe ce Jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque maniére que ce soit la bale qu'un des Joueurs de son côté a poussée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui sont au renvoi

renvoye une bale de leur adverſe Partie, il eſt permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec le battoir, ſi elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne paſſe le Jeu du côté du toît, & faire que la *chaſſe* ſoit plus longue.

VI. Toute bale qu'on pouſſe hors des limites du Jeu, eſt autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pouſſe, & dont profite ſon adverſe Partie.

VII. Toute balle qui tombe à terre, eſt bonne à pouſſer du premier bond, ſoit au renvoi ou au toît; le ſecond ne vaut rien.

Ce n'eſt pas l'uſage à la longue-Paulme, comme à la courte, de donner de l'avantage, comme *quinze*, *biſque*, ni *demi quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte-Paulme on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais, qui ſont les bales, & les Marqueurs, ce que les Perdans payent. Et ces bales ſont bien plus petites qu'à la courte-Paulme.

FIN.

